

PES 2011

PRO EVOLUTION SOCCER



KONAMI

! ADVERTENCIA Antes de empezar a jugar, lea los apartados de información de seguridad y salud de los manuales de la consola Xbox 360® y los accesorios. Guarde todos los manuales para poder consultarlos más adelante. Para conseguir los manuales de la consola y los accesorios, visite a www.xbox.com/support.

Información importante acerca de los videojuegos.

Ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles que los adultos a estos ataques. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones: siéntese a una distancia considerable de la pantalla; utilice una pantalla más pequeña; juegue en una habitación bien iluminada y no juegue cuando esté somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

Calificación ESRB del juego

Las calificaciones de la ESRB (Junta de Calificación de Software de Entretenimiento) están diseñadas para aconsejar a los consumidores, especialmente a los padres, sobre las edades apropiadas de los videojuegos. Esta información ayuda a los consumidores a decidir qué juegos son apropiados para sus hijos y su familia.

Las calificaciones de la ESRB constan de dos partes:

- **Los símbolos de calificación** sugieren la edad apropiada del juego. Estos símbolos aparecen prácticamente en todas las cajas de juegos disponibles para compra o alquiler en los Estados Unidos y Canadá.
- **Las descripciones de contenido** indican los elementos del juego que pueden tener una calificación específica y/o pueden ser de interés para el consumidor. Las descripciones aparecen en la parte trasera de la caja al lado del símbolo de clasificación.



Para más información, visite www.ESRB.org.

Inicio	02
Controles	02
Controles Básicos	03
Hacer regates y Parar el balón	03
Pasar	04
Pases cruzados	04
Remates	04
Trucos y Habilidades	05
Defensa, Controles Generales	06
Jugadas Preparadas y Situaciones de Balón Parado	07
Pantallas de Partido	08
Plan del Juego	09
Modos de Juego	10
Modo Edición	11
Galería	11
Configuración del Sistema	12
Liga de Campeones UEFA	12
Liga Master	12
Conviértete en una Leyenda	13
Conectarse a Xbox LIVE (En línea)	14
Términos Legales	15
Garantía/ Servicio de Atención al Cliente	17

Gracias por comprar *PES® 2011* de Konami. Lee este manual cuidadosamente antes de comenzar a jugar. Guarda este manual en un lugar seguro para poder consultarlo fácilmente en el futuro.

NOTA: Konami no reedita manuales.

Konami está continuamente buscando formas de mejorar sus productos. Por lo tanto, este producto podría tener algunas diferencias con respecto a otros, según la fecha de compra.

★ **Inicio**

Si esta es la primera vez que juegas, pulse cualquier botón en la pantalla de Títulos para pasar a la pantalla de Configuración predeterminada. Si ya has guardado datos de juego anteriormente, avanzarás al Menú Principal.

★ **Configuración Predeterminada**

Antes de jugar un partido por primera vez, puedes escoger entre cinco niveles diferentes de dificultad. También puedes cambiar la dificultad después de empezar tu juego. Los datos del sistema, en los que está guardada toda la información del juego, se crearán automáticamente. Luego de confirmar que este paso se ha completado, pasa al Menú Principal.

★ **Guardado de Datos y Memoria Necesaria**

Para almacenar y actualizar tus "Datos del sistema" y de "Editar datos", y guardar tu progreso en las competencias, deberás colocar un disco duro Xbox 360 o una unidad de memoria Xbox 360 en el puerto A de unidad de memoria. Los "Datos del sistema" y de "Editar datos" sólo se pueden guardar en o descargar de un disco duro Xbox 360 o una unidad de memoria Xbox 360 que colocas en el puerto A de unidad de memoria. Cada archivo que guardas en el disco duro Xbox 360 o en una unidad de memoria Xbox 360 requiere una cantidad determinada de espacio libre, según se explica en la siguiente tabla.

★ **Pantalla del Menú Principal**

La pantalla de selección del menú Principal te da acceso a las competencias, las opciones y las características de PES 2010. Usa el stick izquierdo o el mando de dirección para seleccionar la opción deseada, y luego pulsa el botón **A** para realizar tu selección.

★ **Cómo Usar la Función de Ayuda**

PES 2010 es un juego muy amplio y lleno de atributos, pero se han hecho todos los esfuerzos para hacerlo lo más accesible posible. Cuando aparece el icono de Ayuda en la parte inferior de la pantalla, puedes pulsar el botón correspondiente para que aparezca el menú de Ayuda y puedas ver consejos útiles en cualquier momento.

Nota: Este juego se presenta con sonido envolvente Dolby Digital 5.1. Conecta tu Microsoft Xbox 360 a un sistema de sonido con tecnología Dolby Digital mediante un cable óptico digital. Conecta el cable óptico digital a una entrada de un cable audio/video de alta definición por componentes Xbox 360, un cable audio/video de alta definición VGA Xbox 360, o un cable audio/video S-Video Xbox 360. Desde la ficha "sistema" de la interfaz Xbox 360 elige "configuración de consola", luego selecciona "opciones de audio", luego "salida digital" y finalmente selecciona "Dolby Digital 5.1" para experimentar la estimulante sensación del sonido envolvente.

★ **Xbox LIVE**

Escuchar a nadie y todo el mundo, en cualquier momento y en cualquier lugar en Xbox LIVE. Construye tu perfil (tu tarjeta de jugador). Chatea con tus amigos. Descarga de contenido (programas de televisión, trailers, películas en alta definición, demos de juegos, contenidos de juegos exclusivos, y los juegos de Arcade) en Xbox LIVE Marketplace. Enviar y recibir mensajes de voz y video. Utilice viven con ambos Xbox 360 ® y Windows ®. Escuchar, chat, y descargar en su PC y en tu Xbox 360. LIVE le da el mejor acceso a las cosas que quiere y la gente que conoces, tanto en su PC y su televisor. Conéctate y únete a la revolución!

★ **Conectando**

Antes de poder utilizar Xbox LIVE, debe conectar su consola Xbox 360 a Internet mediante una conexión de alta velocidad y registrarse en el servicio de Xbox LIVE. Para comprobar si Xbox LIVE se encuentra disponible en su territorio y para obtener información sobre cómo conectarse a Xbox LIVE, visite www.xbox.com/live/countries.

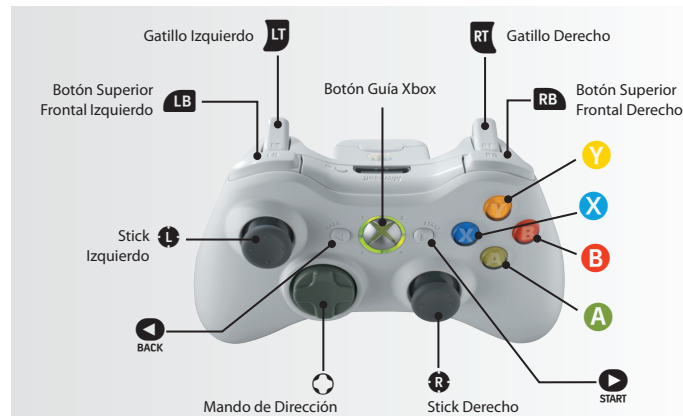
Nota: La calidad de conexión puede verse afectada negativamente cerca de dispositivos que emiten ondas de punta.

★ **Control Parental**

Esta herramienta de fácil uso permite a los padres y cuidadores decidir a qué juegos pueden jugar los más pequeños de acuerdo con la clasificación del contenido del juego. Los padres pueden restringir el acceso a contenido para adultos. Decida con quién y cómo interactúa su familia en Internet con el servicio Xbox LIVE y establezca un límite de horas de juego. Para más información, visite www.xbox.com/familysettings.

★ **Controles Predeterminados**

Usa tu mando para navegar por las pantallas de los menús. Usa el stick izquierdo o el mando de dirección para moverte a través de los menús, el botón **A** para confirmar una selección, y el botón **B** para cancelar o retroceder en las pantallas.



Si deseas consultar los controles básicos que se usan durante un partido, consulta la tabla que se encuentra a continuación. Lee las páginas 3-8 para conocer controles más avanzados. Puedes cambiar las funciones de cada botón en "Configuración del mando", dentro de "Configuración del sistema". (Consulta la sección de Configuración del sistema en la página 12). Para este juego, el stick izquierdo y el stick mando de dirección las mismas acciones. Cuando este manual se refiere al "mando de dirección", también puedes usar el stick izquierdo.

CONTROLES BÁSICOS DE ATAQUE

Botón LB :	Cambiar entre jugadores
Botón RB :	Correr a toda velocidad
Stick Izquierdo:	Movimiento del jugador, regate
Mando de Dirección:	Movimiento del jugador, regate
Botón Y :	Balón al vacío
Botón B :	Cruce/pase largo
Botón A :	Pase corto
Botón X :	Rematar
Stick Derecho:	Pase manual

CONTROLES BÁSICOS DE DEFENSA

Botón LB :	Cambiar entre jugadores
Botón RB :	Correr a toda velocidad
Stick Izquierdo:	Movimiento del jugador
Mando de Dirección:	Movimiento del jugador
Botón Y (mantener pulsado):	Portero
Botón B :	Entrada a ras de suelo
Botón A (mantener pulsado):	Entrada/ aplicar presión con el jugador que estás controlando
Botón X (mantener pulsado):	Despeje / aplicar presión con el jugador que no estás controlando (mantener el botón pulsado)

★ **Hacer regates y Parar el balón**

Hacer regates: Usa el stick izquierdo para moverte cuando el balón está en los pies de tu jugador.

Regate Hacia los Costados: Mantén pulsado el botón **LT** y pulsa el stick izquierdo a 90° en la dirección del movimiento. Sólo un reducido número de jugadores puede realizar este regate.

Regate en Velocidad: Pulsa el botón **RB** mientras haces un regate para esprintar.

Extender el Tiempo entre los Toques del Balón: Mientras pulsas el botón **RB** para esprintar con el balón en los pies de tu jugador, pulsa rápidamente el stick izquierdo dos o tres veces entre toques para patear la pelota más adelante.

Mayor Distancia entre los Toques de Balón: Mientras corres con el balón con el botón **RB** pulsado, pulsa el botón

Regate y pulsa el stick izquierdo a 45° hacia cualquiera de los lados de la dirección actual del movimiento.

Regate Lento: Mantén el botón **LT** pulsado mientras haces un regate para hacer un “regate lento”. El balón prácticamente no se separará del pie de tu jugador mientras realizas esta técnica. Además puede estar seguida por un rápido cambio de dirección o uno de los muchos amagos posibles.

Parar el Balón 1: Suelta el stick izquierdo y pulsa el botón **RB** para detener el movimiento del balón mientras haces un regate.

Parar el Balón 2: Suelta el stick izquierdo y pulsa el botón **RT** para indicarle a tu jugador que se detenga y mire hacia el arco rival.

Saltar: Cuando un adversario realice una entrada a ras de suelo, pulsa el botón **RT** para intentar saltar por encima de éste.

Controlar el Balón: Al recibir un pase, pulsa el stick izquierdo para controlar el balón.

Girar sin tocar el Balón: Para indicarle a un jugador que gire y corra hacia un pase entrante sin realizar un toque inicial, sostén el botón **RB** y pulsa el stick izquierdo hacia la dirección en la que el balón se está moviendo.

★ Passar

Nota: Usa el stick izquierdo para determinar la dirección en que se debe hacer un pase.

Pase Corto/ Cabecear Balón: Presiona el botón **A** para hacer un pase corto por el suelo o para cabecear el balón. Mantén el botón **A** pulsado por más tiempo para pasarle el balón a un jugador que está más lejos.

Pase de taco: Pulsa rápidamente el stick izquierdo hacia el lado opuesto de la dirección actual de movimiento del jugador y luego pulsa el botón **A**.

Pase de Primera: Pulsa el botón **A** antes de que tu jugador pare el balón.

Pase Largo: Pulsa el botón **B**. La distancia del pase depende del tiempo en el que el botón **B** se mantenga pulsado.

Pase Largo de Primera: Pulsa el botón **B** antes de que tu jugador pare el balón.

Balón al Vacío: Pulsa el botón **Y**. Al sostener el botón **Y** pulsado por más tiempo, el pase irá dirigido a un jugador más distante.

Balón al Vacío de Primera: Pulsa el botón **Y** antes de que tu jugador pare el balón.

A través de astillado Balón: Mantén pulsado el botón **LB** y pulsa el botón **Y**.

Pase Uno-Dos: Mantén pulsado el botón **LB**. También pulsa el botón **A** para realizar un pase corto, luego pulsa el botón **Y** antes de que tu compañero de equipo reciba el balón para que éste devuelva el pase.

Pase uno-dos con devolución de balón de emboquillada: Mantén pulsado el botón **LB**. También pulsa el botón **A** para realizar un pase corto, luego pulsa los botones **LB** + **Y** antes de que tu compañero de equipo reciba el balón para que éste devuelva el pase.

Passar y Move: Pulsa el botón **LT** inmediatamente después de pasar el balón para indicarle a tu jugador que corra hacia adelante.

Pase Manual: Mientras mantienes pulsado el botón **RT**, mueve el stick derecho en la dirección deseada y presiona el botón **A** o **B** para ejecutar el pase.

Pase Largo Manual: Mientras mantienes pulsado el botón **RT** mueve el stick derecho en la dirección deseada para ejecutar el pase.

★ Realizar un pase cruzado

Nota: Usa el stick izquierdo para determinar la dirección en que se debe hacer un cruce.

Pase cruzado Alto: Desde bien adentro de la mitad del campo de tu oponente, pulsa el botón **B**.

Pase cruzado Bajo: Desde bien adentro de la mitad del campo de tu oponente, pulsa el botón **B** dos veces.

Pase cruzado por todo el Campo: Desde bien adentro de la mitad del campo de tu oponente, pulsa el botón **B** tres veces para enviar un cruce bajo por todo el campo.

Balón Elevado: Presiona el botón **RT** al hacer un cruce para que el balón se eleve en el aire.

Pase cruzado Anticipado: Mantén pulsado los botones **LB** y **B** para realizar un pase cruzado desde cualquier posición en el campo de tu oponente.

★ Rematar

Notas sobre el remate: Pulsa el botón **X** para acumular fuerza en el indicador de potencia. Suelta el botón **X** cuando el indicador de potencia alcance el nivel deseado y el jugador hará un remate al arco. La longitud del indicador de potencia determina la fuerza y altura de tu remate. Usa el stick izquierdo para determinar la dirección deseada al realizar el remate.

Remate: Pulsa el botón **X**.

Remate de Primera/ Cabecear Balón: Pulsa el botón **X** justo antes de que el balón alcance a tu jugador para realizar un remate de primera o para cabecear al arco.

Remate Controlado: Presiona el botón **LT** cuando el indicador de potencia alcance el nivel deseado para hacer un remate que cambie fuerza por precisión.

Remate de Emboquillada: Mantén pulsado el botón **LB** y pulsa el botón **X**.

Remate de Emboquillada Tipo 2: Para realizar un pase elevado con una trayectoria más baja, pulsa el botón **X** y luego pulsa el botón **LB** cuando aparezca el indicador de potencia.

★ Trucos y Habilidades

Nota: Todos los movimientos se indican asumiendo que el jugador está ubicado de frente.

Hombre Habilidades Finta

Paso superior del cuerpo Finta: Desde una posición fija, empuja la palanca hacia el lado derecho.

Matthews Finta: Desde una posición estacionaria, presione y mantenga presionado el stick derecho hacia la izquierda, a continuación, pulse el joystick izquierdo en diagonal derecha. (O mantenga el palo derecho de la derecha, a continuación, pulse el joystick izquierdo en diagonal izquierda).

Matthews Finta en el costado de un tirón: De una posición estacionaria, presione y mantenga presionado el stick derecho hacia la izquierda, luego empuje la palanca izquierda hacia la derecha. (O mantenga el palo derecho de la derecha, luego empuje la palanca izquierda hacia la izquierda).

Tijeras Habilidades Finta

Paso atrás en Dummy: Gire el palo derecho de 90° a la izquierda o a la derecha de nuevo a seguir. Si se ejecuta desde una posición fija, el jugador deberá pasar por encima de la bola en el punto.

Reverse sobre Dummy Paso: Rode o stick direito do 90° para a esquerda ou a direita para trás para a frente. Se for executado a partir de uma posição estacionária, o jogador vai passar por cima da bola no local.

Paso a paso por falso: Direito Rodar o palo de hacer 90° párr un Esquerda ou un Direita párr trás el párrafo a frente. Então, segurando palo o direito, empurre un alavanca Esquerda párr voltar para a Esquerda ou Direita trás párr. (Dependendo da direção Que você inicialmente pressionou palo o direito).

Paso sobre las capacidades

Paso On & Drag: esde una posición fija, pulse el botón **RT** y de nuevo en el palo derecho.

Step On & Slide: Desde una posición fija, pulse el botón **RT** ya la izquierda o a la derecha en la palanca derecha dependiendo de la dirección que desea tomar la pelota.

L Finta (Si pierna derecha): Desde una posición fija, pulse el botón **RT** y de nuevo en el palo derecho. A continuación, mientras mantiene el palo derecho, empuje la palanca izquierda hacia la derecha. (Para un jugador zurdo, debe presionar la palanca izquierda hacia la izquierda.)

Backheel Finta: Desde una posición estacionaria, presione y mantenga presionado el botón **RT** a continuación, gire el palo derecho de la espalda a 90° a la izquierda. A continuación, mientras mantiene el palo derecho, empuja la palanca izquierda a la derecha o a la izquierda.

Arrastre Volver al Derecho Tome/Izquierda Tome: Desde una posición estacionaria, presione y mantenga presionado el botón **RT**, a continuación, pulse el palo derecho de la espalda. A continuación, mientras mantiene el palo derecho, empuja la palanca izquierda en diagonal hacia la izquierda o derecha. (Si el jugador es zurdo, tiene que invertir la dirección.)

Dentro de rebotes: Desde una posición fija, pulse el botón **RT** y de la palanca derecha. A continuación, mientras mantiene el palo derecho, pulse el joystick izquierdo hacia adelante.

Se ejecuta dentro de Bounce en Diagonal Tome: Regate, presione el botón **RT** y de vuelta en el palo derecho. A continuación, mientras mantiene el palo derecho, empuja la palanca izquierda en diagonal hacia la izquierda o la derecha.

Flip Flap Habilidades

Flip Flap: Regate, presione el botón **RT** y el palo derecho en diagonal derecha. A continuación, mientras mantiene el palo derecho, pulse el joystick izquierdo en diagonal izquierda. (Si el jugador es zurdo, tiene que invierta las instrucciones.)

Reverso Flip Flap: Regate, presione el botón **RT** el palo derecho en diagonal izquierda. A continuación, mientras mantiene el palo derecho, pulse el joystick izquierdo en diagonal derecha. (Si el jugador es zurdo, tiene que invierta las instrucciones.)

Ruleta Habilidades

Ruleta: Presione el botón **RT**, a continuación, gire la palanca derecha un total de 360°. La dirección en la que el jugador hace girar depende de en qué dirección se gira el palo derecho. Ciertos jugadores pueden tener diferentes movimientos Ruleta.

Habilidades Gire

Cross Over Turn: Regate, presione el botón **RT** y el palo derecho de la cara, seguido por el palo izquierdo. (Hacia el mismo lado que empujó la palanca a la derecha).

Sacudiendo Habilidades

Frente Flic: Mantenga oprimida la **RT** y haga clic en el palo derecho. Luego, empuje la palanca izquierda en diagonal hacia la izquierda o derecha. (También puede ser ejecutado en conducción).

Rainbow Flick: Pulse y mantenga pulsado el botón **↵**, a continuación, haga clic en la palanca derecha dos veces. (También puede ser ejecutado en conducción.)

Habilidades lateral Bote

Regate lateral: Regate, presione y mantenga presionado el botón **↵**. Luego, empuje la palanca derecha hacia delante o hacia los lados.

Tijeras de lado: urante Bote lateral (a la izquierda), Pulse y mantenga pulsado el botón **↵**, a continuación, gire la palanca derecha de 180 ° desde la izquierda hasta el final a la derecha. Por último, presione la palanca izquierda hacia la izquierda. (Recuerda que debes invertir la dirección si usted se mueve inicialmente hacia la derecha.

Lateral Stepover: Durante Bote lateral (a la izquierda): mantenga pulsado el botón **↵**, a continuación, gire la palanca derecha 90° desde la izquierda de nuevo a seguir. Por último, presione la palanca izquierda hacia la izquierda mientras sujeta el palo derecho. (Recuerda que debes invertir la dirección si usted se mueve inicialmente hacia la derecha.)

★ Fintas Link

Una nueva característica de PES 2011, Fintas Vincular permitirá acceder a una combinación truco que consiste en un máximo de 4 movimientos con sólo pulsar **LB** y **↑** / **←** / **↓** / **→** en el palo derecho. Estos Fintas Link se puede personalizar y configurar en Game Plan, ¿por qué no crear su propio conjunto de trucos y darte la ventaja sobre sus rivales, mostrando su engaño?

Las fintas Enlace predeterminada es la siguiente:

Comando	Mueva primero	Mover segundo	Mover tercero	Mover cuarto
LB / RB ↑	Correr Finta parte superior del cuerpo (R)	Matthews Finta (R)		
LB / RB ↓	Alto Consejo de Finta (L)	Step On & Slide (R)	Step On & Slide (L)	Finta V (R)
LB / RB ←	Correr Finta parte superior del cuerpo (R)	Reverso Stepover Dummy (R)	Ruleta (L)	
LB / RB →	Correr Dummy Stepover (R)	Stepover falso (R)		

★ Defensa

Entrada/Aplicar presión: Pulse el botón **A** y mantén el stick izquierdo en dirección al adversario que tenga el balón.

Demora 1 (retrasa al adversario): Pulse el botón **A**. El jugador retrasa a un atacante adversario tomando posición para bloquear su trayecto hacia el arco. El jugador defensor permanecerá inmóvil.

Demora 2 (retrasa al adversario): Pulse el botón **A** y el stick izquierdo (en dirección al arco del defensor). Esto hace que el jugador vuelva hacia su arco mientras mira a su adversario y lo retrasa.

Encierro: Mantén presionado el botón **X** cuando el equipo contrario esté en posesión del balón para que el jugador que se encuentre más cerca del balón (sin contar al jugador que tú estás controlando) encierre al jugador que tiene el balón.

Entrada a ras de Suelo: Pulse el botón **B**.

Despeje: Cuando el balón esté bien adentro de tu campo, pulsa el botón **X** para despejarlo.

Hacer salir al Portero Rápidamente: Pulse el botón **Y** mientras defiendes para hacer que el portero esprinte hacia el balón.

Saque de Arco: Pulse el botón **B** o el **X** para patear el balón hacia el campo. Usa el joystick izquierdo para apuntar.

Lanzar el Balón: Cuando tu portero esté sosteniendo el balón, presiona el botón **A** para lanzárselo a un compañero.

Dejar caer el Balón: Cuando tu portero esté sosteniendo el balón (con ningún botón direccional apretado), presiona el botón **△** para indicarle que lo deje caer a sus pies.

Portero: Pulse los botones del joystick izquierdo + **△** para cambiar el control entre un jugador de campo abierto y el portero.

★ Controles Generales

Cambiar Jugador: Pulse el botón **△** para cambiar el control al jugador que se encuentra más cerca del balón.

Controlar a un Jugador Cuando el Balón está en el Aire: Cuando el balón está en el aire, mantén el botón **△** y usa el joystick izquierdo para posicionar al jugador de manera que se encuentre con el balón.

Supercancelación: Cuando un jugador esté corriendo automáticamente hacia el balón, presiona el botón **△** y el botón **△** simultáneamente para hacer que el jugador se detenga, o para recuperar el control total.

Activar/Cancelar Estrategias (Modo Manual): Mantén pulsado el botón **△**, y luego pulsa el botón **B**, el botón **A**, el botón **Y** el botón **X** para activar o cancelar las estrategias asignadas a estos botones.

Nivel de Ataque / Defensa: Presiona los botones **△** y **△** al mismo tiempo para aumentar el nivel del indicador de Ataque/Defensa, indicándoles a tus jugadores que presionen más hacia adelante. Presiona los botones **△** y **△** al mismo tiempo para reducirlo.

Tirarse: Pulse los botones joystick izquierdo y palanca derecha simultáneamente.

Amago de tiro y de pase: Pulse los botones **A**, **X**, o **B** y luego pulsa el botón **A** después de que aparezca el indicador de potencia.

★ Jugadas Preparadas y Situaciones de Balón Parado

Nota: Para los tiros libres y los tiros de esquina, mantén pulsado el botón correspondiente para llevar el indicador de potencia hasta el nivel deseado.

Tiros de esquina

Regular: Pulse el botón **B**.

Pase cruzado Alto: Mantén presionado el botón **△** + el botón **B**.

Pase cruzado Bajo: Pulse el joystick izquierdo hacia arriba + el botón **B**.

A través de Todo el Campo: Joystick izquierdo hacia abajo + botón **B**.

Dar efecto al Balón: Izquierda o derecha en el joystick izquierdo mientras el indicador de potencia esté en pantalla.

Tiro de Esquina Corto: Pulse el botón **A** para enviarle un pase corto a tu compañero más cercano.

Tiros Libres: Pasar

Pase Corto: Elige una dirección con el joystick izquierdo y luego pulsa el botón **A**.

Pase Largo Común: Pulse el botón **B**.

Balón Alto: Mantén presionado el botón **△** + el botón **B**.

Balón Bajo: Pulse el joystick izquierdo hacia arriba + el botón **B**.

A través de Todo el Campo: Pulse el joystick izquierdo hacia abajo + el botón **B**.

Efecto: Izquierda o derecha en el joystick izquierdo mientras se muestra el indicador de potencia.

Balón al Vacío: Presiona el botón **Y** en un tiro libre para enviar el balón a través de la defensa. Usa el joystick izquierdo para apuntar.

Tiros libres: Rematar

Remate Común: Pulse el botón **X**.

Remate Fuerte: Pulse el joystick izquierdo hacia arriba + el botón **X**.

Remate Débil: Pulse el joystick izquierdo hacia arriba + el botón **X**.

Remate Moderadamente Fuerte: Pulse el botón **X** y justo cuando el jugador hace contacto, pulsa el botón **B**.

Remate Moderadamente Débil: Presiona el botón **X** y justo cuando el jugador hace contacto, pulsa el botón **A**.

Dar efecto al Balón: Presiona el joystick izquierdo hacia la izquierda o hacia la derecha mientras se muestra el indicador de potencia.

Tiros Libres: Controles Generales

Reinicio Rápido: Funciona en el momento adecuado sólo cuando el jugador está posicionando el balón con sus manos para un tiro libre. Cuando esto sucede, determina una dirección usando el joystick izquierdo y pulsa el botón **A** o el botón **Y** para reiniciar rápidamente el partido con un pase simple.

Cambiar el Número de Ejecutores: Presiona los botones **Y** y **△** simultáneamente para navegar por las siguientes configuraciones de tiros libres: **un ejecutor** (predeterminado), **dos ejecutores** (segundo ejecutor: lado derecho), **dos ejecutores** (segundo ejecutor: lado izquierdo).

Cómo Usar el Segundo Ejecutor: Ejecuta el tiro libre mientras mantienes presionado el botón **Y** para que el segundo ejecutor realice el tiro o el pase cruzado.


Hacer que el Segundo Ejecutor haga Rodar el Balón Hacia Delante: Mantén presionado el botón **Y** y luego pulsa el botón **A** para hacer que el segundo ejecutor haga rodar el balón hacia delante. Entonces puedes realizar un remate o un pase a partir de una jugada abierta con el segundo ejecutor.

Tiros Libres: Control de la Barrera

Cuando el equipo contrario tenga un tiro libre, mantén pulsados los siguientes botones para controlar a los jugadores en la barrera defensiva:

Aumentar/reducir el número de jugadores en la barrera: Mantén pulsado el botón **△** pulsa el joystick izquierdo hacia arriba para agregar más jugadores a la barrera. Para eliminar estos jugadores mantenga pulsado el botón **△** o **△** presione hacia abajo en el palo izquierdo. Sólo los jugadores que se han añadido posteriormente se puede quitar.

Mueve el cursor hacia un jugador en la cancha, luego pulsa el botón **A** para tomarlo. Se puede mover libremente al jugador alrededor de la cancha hasta soltarlo en la posición deseada pulsando **A** nuevamente. Para sustituir

jugadores, arrastra al jugador hacia el ícono que representa al jugador con el cual quieres reemplazarlo. También puedes pulsar el botón  cuando se resalta un ícono de Jugador en la cancha para elegir:

- 1) El rol del jugador
- 2) Si deseas designar al jugador como Capitán
- 3) Configuración de marca.

Sistema de Tarjetas

A través de la tarjeta del sistema, usted puede tomar ventaja de las capacidades únicas de un jugador. Esto te ofrece infinitas posibilidades y opciones estratégicas que antes no estaban disponibles.

El Sistema de tarjetas ofrece dos categorías diferentes:

- 1) P = Las Tarjetas de estilo de juego representan estilos de juego individuales tales como "Pase preciso".
- 2) S = Las Tarjetas de habilidad identifican habilidades (por ej. "Atajador de penales") de los jugadores y no pueden cambiarse ni desactivarse.






Nota: Las Tarjetas de estilo de juego pueden variar según el rol del jugador y el nivel de ataque.

Si estás usando una Tarjeta de estilo de juego que no concuerda con tu táctica vigente, la táctica tendrá prioridad.

★ Otras Configuraciones

Usa diferentes opciones eligiendo los íconos que se muestran en la parte inferior de la pantalla para mejorar tu Plan del Juego, como por ejemplo:

Amagos Enlazados

Configura hasta 4 cadenas de trucos y habilidades personalizadas que pueden ejecutarse presionando  + el stick derecho (, ,  and ). Primero, elige el mando al que quieras asignarle los Amagos enlazados. Luego, selecciona "Crear nuevo" para diseñar un nuevo conjunto y pasa a la pantalla de edición. También puedes elegir "PREDETERMINAR" para editar los Amagos enlazados existentes. Los Amagos enlazados se pueden guardar y cargar en "Gestión de datos" y pueden configurarse para cada mando. Sin embargo, si compartes los Datos del Plan del Juego con amigos (por ejemplo en un juego de multijugador), elige cargar los Amagos enlazados en "Gestión de datos". Tus datos serán sobrescritos por los del "Líder".

Nota: El "Líder" se refiere al jugador que tiene control del Plan del Juego en un juego de multijugador. (Generalmente, es el que tiene el menor número de cada lado).

Liga de Campeones de la UEFA (página 12)

Enfrentar a tu club contra la élite del fútbol europeo en el exclusivo modo de la Liga de Campeones de la UEFA.

Copa Santander Libertadores

Disfruta de lo mejor del fútbol latinoamericano en el exclusivo modo Copa Santander Libertadores.

Exhibición

Primero, si deseas iniciar un partido rápidamente, elige si competirás contra un amigo (VS. JUGADOR) o contra la computadora (VS. COM). Aunque ésta es la forma más rápida de hacer que comience a rodar el balón, un partido personalizado (PERSONALIZADO) te brinda más opciones desde el comienzo. Además de todas las opciones que puedes seleccionar para el equipo, el uniforme o el estadio, tendrás las siguientes opciones previas al partido según el modo que selecciones:

Opciones de Juego

Para cada mando que tengas conectado, decide si los jugadores correspondientes jugarán en equipos contrarios o si jugarán en el mismo equipo. También decide si los jugadores serán controlados por ti o por la computadora durante el partido.

Para ajustar la "Configuración del cursor", pulsa el botón  (Ver "Configuración del cursor" en la página 12.)

Local/ Visitante: Pulsa izquierda o derecha en el Stick Izquierdo para cambiar entre las opciones local y visitante.

Modo Entrenador: Establece órdenes tácticas mientras la computadora controla a los jugadores en el campo. Para cambiar a modo Entrenador, pulsa izquierda en el Stick Izquierdo cuando el ícono del mando está del lado local, o pulsa derecha en el Stick Izquierdo cuando el ícono del mando está del lado visitante.

Ver partido: Mira a dos equipos controlados por la PC jugando.

Configuración General

Elige la configuración para el Nivel de dificultad, la Duración del partido, las Lesiones, las Condiciones del equipo y demás características. Luego, selecciona "Confirmar". Ten en cuenta que algunas opciones como la "Configuración de reglas" y el "Desarrollo de los jugadores" son únicas para ciertos modos de juego en particular.

★ Liga Master (página 12)

Para competir en una liga, desarrolla tus jugadores e intenta fortalecer a tu equipo en el mercado de las transferencias de jugadores.

★ Conviértete en una Leyenda (página 13)

Este desafiante modo recrea la carrera profesional de un jugador específico que tú elijas.

Si tienes buenas actuaciones, tu reputación aumentará y obtendrás ofertas para jugar en diferentes clubes. ¿Podrás dejar tu nombre escrito en la historia?

★ Liga y Copa

Disfruta de varias competencias de liga y de copa. Un buen desempeño en la tabla de posiciones de la liga te permitirá entrar a la Liga Europea de la UEFA o incluso a la Liga de Campeones de la UEFA en la siguiente temporada.

★ Comunidad

La "comunidad" es un modo que apoya a los iguales que usted tiene con sus amigos más cercanos. Registrando a sus compañeros en una comunidad, usted puede competir utilizando juntos varios formatos de competición. Existe una opción de ocho jugadores en Comunidad en línea, a la cual puedes acceder directamente. Se pueden reunir hasta 8 jugadores en un Partido en Línea.

★ Xbox LIVE (Modo Red) (página 14)

Conéctate a Xbox LIVE® y disfruta de partidos contra jugadores de diferentes países que juegan con la misma versión de PES 2011. Se pueden reunir hasta 8 jugadores en un Partido en Línea.

★ Entrenamiento

Mueve a tus jugadores libremente mientras practicas los controles del juego. Al ajustar la configuración, puedes concentrarte en áreas específicas tales como tiros libres y tiros de esquina. Ten en cuenta que no podrás elegir el "modo Espectador" en Configuración de los Jugadores.

★ Editar

Esta opción te permite personalizar muchas de las características que ofrece PES 2011, como equipos y jugadores, así como nombres de estadios y de copas. Puedes crear tu propio club. Activa el menú Ayuda (busca el mensaje en la parte inferior de la pantalla) para ver instrucciones más detalladas sobre cómo usar las diferentes opciones y características de este modo.

Nota: El equipo de Edición y tiras (uniforme) de datos se reflejará en todos los modos incluidos en línea.

Editar Estadio

Puedes editar libremente los diseños de la cancha y las tribunas para crear tu propio Estadio local.

Agregar tus Propias Imágenes

Puedes agregar imágenes para los rostros de los jugadores, los logotipos de los uniformes y los emblemas utilizando imágenes actuales, una cámara Xbox LIVE Vision o un equipo similar. Donde veas que aparece el símbolo de la cámara, simplemente sigue las instrucciones que se ven en pantalla.

Nota: Se pueden guardar datos de hasta 400 rostros, 200 logotipos de uniformes y 40 emblemas, según la capacidad del disco duro Xbox 360 o de tu unidad de memoria Xbox 360.

Registrar a un Jugador Creado en un Equipo

Para registrar a un jugador que creaste con "Crear jugador" en un equipo, ve a "Equipo" en el menú Editar y selecciona "Registrar jugador". Luego elige el equipo en el que te gustaría que juegue el jugador. Luego, una vez que aparezca la lista de jugadores de ese equipo, selecciona "Agregar jugador" o bien escoge a un jugador existente e intercámbalo con el jugador que creaste. Finalmente, selecciona "Otro" y elige al jugador que acabas de crear.

Usar los Datos de edición de una Precuela

Elige la opción "Cargar" para cargar y luego implementa los Datos de edición de un juego Precuela de PES.

Nota: Ten en cuenta que no pueden usarse datos de diferentes modos de juego. Si decides usar datos de Edición de precuela cuando ya hayas creado Datos de edición para este juego, se sobrescribirán.

★ Contenido Adicional

Usa los GP que puedes ganar jugando partidos para comprar objetos adicionales como Balones o Partes de estadios, además de Kits de ampliación para diferentes modos.

Nota: Para obtener lo último que se cargó a través de Internet, elige "Paquete de datos".

★ Galería

La galería combina mucha diversión con elementos informativos.

Editor de lista de Canciones: Escucha la música de fondo del juego. También puedes cambiar la música de fondo que se escucha durante el juego.

Registro de Pistas: Mira el historial de la música que se reprodujo durante el juego.

Reproducción de Repeticiones: Mira las repeticiones que has guardado.

Créditos: Puedes ver los logros de los creadores.

★ **Configuración del Sistema**

Ajusta la configuración de los controles y del guardado de datos.

Playlist Editor: Escuche música de fondo del juego. También puede cambiar la música de fondo que se reproduce durante el juego. Incluso es posible utilizar sus propios archivos de música. Para ello, ha tenido que importar la música como MP3, AAC, ATRAC, WMA, WAV o archivos en el disco de su sistema de disco duro o en una Memory Stick.

Configuración del Mando: Modifica el modo en que se usan los controles. También puedes ajustar otras configuraciones y decidir, por ejemplo, cómo se muestra el cursor del jugador y cómo se lo cambia a otro jugador. (Consulta la sección de Configuración del cursor en la página 28.)

Visualización en Pantalla: Selecciona qué información y qué posición se mostrará en pantalla durante los partidos.

Configuración del Sonido: Regula diversos ajustes de sonido, como el Volumen de los comentarios y el Volumen de los Efectos de Sonido.

Ajustes de Pantalla: Cambia la posición de la pantalla y la configuración de los colores.

Datos del Sistema: Activa o desactiva la opción de guardado automático. Guarda o carga los datos del sistema.

Idioma: Cambia el idioma del juego.

★ **Configuración del Cursor**

Selecciona "Configuración del cursor" en "Configuración de mando" para cambiar cómo se muestra el cursor del jugador y cómo se lo cambia a otro jugador. Entre los elementos disponibles, "Cambio de cursor", en particular, tiene un gran efecto en los controles del juego. Asegúrate de elegir una opción de "Cambio de cursor" que te ayude a controlar la acción.

★ **Cambio de Cursor**

Asistido: El cursor pasa a otro jugador automáticamente. También puedes pulsar el botón **LB** para cambiar de jugador manualmente.

Semiasistido: Durante el ataque, el cursor pasará automáticamente al jugador que reciba el balón. Durante la defensa, el cursor pasa manualmente a otro jugador cuando pulsas el botón **LB**.

No asistido: El cursor sólo pasa a otro jugador cuando tú pulsas el botón **LB**.

Jugador Fijo: Con esta opción activada, puedes mantener el cursor en un jugador (excepto el portero) de forma permanente).

Nota: También puedes acceder a la configuración de "Cambio de cursor" a través de la "Configuración del jugador" antes o durante un partido.

★ **Nome do Cursor**

Número do Usuário: O cursor mostra o número daquele usuário (1-7).

Nome do Jogador: Mostra o nome do jogador.

Não: Não mostra qualquer número ou nome.

★ **Liga de Campeones de la UEFA**

Enfrenta a tu club con la elite del fútbol europeo utilizando el nuevo y exclusivo modo Liga de Campeones de la UEFA. ¿Es tu equipo lo suficientemente fuerte como para superar la fase de grupos? ¿Te animas al desafío de los partidos eliminatorios? ¿Quieres convertirte en uno de los pocos que levantarán la copa con la que sueñan todos los jugadores, directores técnicos y fanáticos?

★ **Liga Master**

En este modo, debes elegir un equipo y luego llevarlo a la victoria en competencias de liga y de copa a lo largo de una cantidad ilimitada de temporadas. Además de generar ingresos a través de los triunfos en el campo de juego y mantener a tu equipo en un estado físico óptimo, deberás hacer incursiones inteligentes en el mercado de las transferencias y fomentar a los talentos prometedores para transformar a tu club en una fuerza líder del fútbol mundial.

Nota: La Liga Master en PES 2011 ofrece una variedad de características nuevas y mejoras. Algunas de ellas se describen a continuación. Ahora puedes calificar y participar en los eventos futbolísticos de clubes más prestigiosos del mundo: la Liga Europea de la UEFA y la Liga de Campeones de la UEFA.

★ **Cómo avanzar en la Liga Master**

Las temporadas de la Liga Master comienzan durante el periodo de transferencias de jugadores de agosto y duran hasta la mitad de la última semana de julio del año siguiente. A medida que se juegan los partidos y que avanza el cronograma, el tiempo avanzará cada media semana.

★ **Gestión del Equipo**

Al igual que en la vida real, todo depende del dinero. Lo necesitas para pagar costos como los sueldos del personal o de los jugadores, y para la gestión del club de fanáticos. Se puede obtener dinero de los premios de los torneos, de las cuotas del club que pagan los fanáticos, de los auspiciantes y de otras fuentes. Con tu dinero, puedes adquirir jugadores nuevos, invertir en un equipo juvenil y mejorar el desempeño del equipo.

Nota: Durante agosto, se puede cambiar la alineación del personal seleccionado la opción "Contratar personal" en "Personal".

★ **Pérdida de Dinero y Quiebra**

Los gastos se calculan durante la primera semana de septiembre. Si en ese momento tienes pérdidas, tu equipo irá a la quiebra. Incluso si el equipo va a la quiebra, podrá continuar jugando partidos como lo hace habitualmente, pero la cantidad de veces que va a la quiebra se registrará en tus datos guardados. Mientras tengas pérdidas, no podrás realizar negociaciones. Por lo tanto, debes intentar reducir los costos rápidamente, por ejemplo, mediante la venta de jugadores mucho antes de septiembre. De lo contrario, el juego lo hará automáticamente.

★ **Aledaños del Estadio**

Esta es la pantalla central de la Liga Master. Aquí puedes moverte entre la Sede del club y la Oficina, controlar información para el próximo partido y más. También puedes guardar tu progreso. En la Sede del club, puedes cambiar los planes del juego y el régimen de entrenamiento de todos los jugadores. Además, aquí también puedes encontrar información sobre el equipo juvenil. Mientras estés en la Oficina, puedes consultar las fechas de los partidos, los costos de gestión actuales y realizar las negociaciones de transferencias.

★ **Negociaciones de Transferencia**

Las negociaciones de transferencias se realizan durante el transcurso de la temporada. Para estas negociaciones existen cuatro patrones principales: promover negociaciones, recibir ofertas de negociación, liberar jugadores y renovar contratos. Cuando negocias con los jugadores, un cazatalentos se encargará del proceso. (También puedes designar a tu cazatalentos para que se encargue de todo, desde la selección de jugadores hasta las negociaciones y las contrataciones. Esta opción está desactivada por defecto).

★ **Control del Equipo Juvenil**

La opción de Equipo juvenil en la Sede del club te permite elegir hasta diez jugadores juveniles talentosos como posibles incorporaciones a tu equipo. Como no debes negociar con estos jugadores ni pagar las transferencias, puedes incorporarlos en cualquier momento de la temporada. Finalmente, los jugadores del equipo juvenil incorporados tendrán una gran afición por tu equipo y existen menos posibilidades de que se transfieran a otros equipos en el futuro.

★ **Convértete en una Leyenda**

Crea un jugador e intenta convertirte en el Mejor jugador del mundo del año. Disfruta tu carrera desde tu debut profesional hasta tu retiro del juego.

★ **Cómo avanzar en Convértete en una Leyenda**

En primer lugar, se jugará un partido de reclutamiento. Cuando termine este partido, se recibirán ofertas de clubes de la liga seleccionada y debes elegir el club para el que jugarás.

Las oportunidades de jugar partidos serán escasas a partir de tu debut. Comienzas como graduado de un equipo juvenil del club que hayas elegido y debes trabajar mucho e impresionar en los Partidos de la reserva para ganar un lugar en el banco. Con las buenas actuaciones en los partidos obtendrás ofertas de otros clubes. Luego de la transferencia, lleva a tu nuevo equipo a la victoria, pero intenta también lograr distinciones personales como la de Jugador más valioso o el máximo goleador de la liga. Con títulos como estos pueden surgir ofertas de clubes importantes y hasta convocatorias de la selección nacional. La carrera profesional de un jugador comienza a los 17 años y aumenta por años al comienzo de la nueva temporada. A la edad de 27 puede optar por retirarse o jugar hasta los 35 años o unos años más tarde, si usted todavía tiene un contrato en curso al llegar a 35. Al tiempo que la jubilación es forzosa y "Convértete en una leyenda" se concluye.

Nota: En PES 2011, puedes usar a tu jugador que se convirtió en una leyenda en línea en el modo Leyendas y en la Liga Master. Para esto, ve a "Opciones" en el menú Convértete en una leyenda.

Además, dentro de Convértete en una leyenda, ahora puedes calificar para la Liga Europea de la UEFA y la Liga de Campeones de la UEFA.

Movimiento Automático: Activa/Desactiva la función movimiento automático. Si está activada, tu jugador se moverá automáticamente, si mantienes el botón **LB** pulsado (el cursor que está sobre el jugador cambiará de azul a transparente).

★ **Partidos**

La CPU decidirá automáticamente los jugadores iniciales, la formación del equipo, los suplentes, etc. Tú sólo controlas al jugador que creaste. Cuando no estés jugando, puedes ver el partido como espectador (puedes acelerar la velocidad del partido en el menú Avance rápido, si lo deseas).

★ **Desarrollo del Jugador**



Jugar partidos permite que los jugadores adquieran puntos por experiencia, que también aumentan con las buenas actuaciones en los partidos. Una vez que se logra cierto nivel, la capacidad del jugador aumentará conforme a la curva de desarrollo.

Nota: si se llega a cierta edad, la capacidad del jugador puede disminuir. Con la experiencia en partidos también se pueden obtener habilidades especiales (hasta ocho).


Configuración de los Puntos de Concentración

Al iniciar el juego, se te pedirá que elijas el tipo de jugador que quieres ser. En este momento, también asignarás puntos de Concentración (14 en total en todas las habilidades clave). Cuantos más puntos se asignen a una habilidad, más rápidamente se desarrollará.

Interactuar con tus Compañeros de equipo

Para pedir el balón, pulsa el botón  dos veces. Si te encuentras en una buena posición, te pasará el balón. Para acercarte a un compañero de equipo para cerrar a los adversarios, debes pulsar el botón . Ambas cosas se ven afectadas por la cantidad de confianza y comprensión que tienen ingenio sus compañeros de equipo.

Cámara Ancha Vertical

Al pulsar  cuando usas la Cámara ancha vertical (tu jugador no debe tener el balón), puedes hacer que la cámara retroceda y obtendrás una vista mucho más amplia de la cancha.

★ Preparativos para la Red

Luego de seleccionar "En línea" en el menú Principal, sigue los pasos que se detallan aquí para configurar el juego.

1 Crear los Datos de Usuario o Verificar los Datos

Serás dirigido a la pantalla "Crear datos de usuario" si no hay datos de usuario disponibles. Ten en cuenta que los datos de usuario creados no se pueden eliminar hasta que haya transcurrido un determinado período.

2 Divisiones

Los jugadores se ubicarán en 1 de 5 divisiones (Divisiones 1 a 5).

3 Competencias

Según las reglas, las Competencias tienen una Ronda de Calificación y una Etapa Eliminatoria. Los usuarios deben clasificar en la Ronda de Clasificación para avanzar a la Ronda Eliminatoria.

Nota: Todas las Competencias tienen un momento de inicio definido. Ten en cuenta que no podrás ingresar en ninguna Competencia fuera de los momentos especificados.

4 Modos de Juego Xbox LIVE

La Línea Master En Línea es similar en estructura a su versión original fuera de línea, excepto por un dato importante: ¡estás compitiendo contra usuarios amigos en línea! Tus objetivos son crear y fortalecer un equipo registrando a los jugadores indicados y acumulando capital a través de apariciones sobresalientes en diferentes competencias. Ten en cuenta que debes pagar una Entrada cuando juegas partidos y esta entrada aumenta cuantos más jugadores destacados tengas en tu equipo.

5 Registrar jugadores en la Liga Master en Línea

Para registrar jugadores en la Liga Master en Línea, selecciona [Mercado] en el menú. Desde allí, todo lo que tienes que hacer es buscar al jugador que quieras y hacer tu oferta. La regla general es que cuanto más popular sea el jugador, más alto será el precio que tendrás que pagar.

6 ¡Conviértete en Director Técnico!

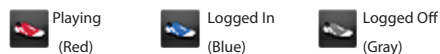
Si eliges Modo Entrenador en Partido Rápido, puedes dar una mirada diferente al juego, en la que lo más importante es tu astucia táctica más que tus habilidades en la cancha.

7 Leyendas

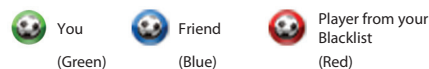
Juega como tu otro yo de Conviértete en una Leyenda o como un futbolista de la vida real formando un equipo con hasta 3 usuarios en línea. ¡También existe una opción para un Partido 4 contra 4!

8 Iconos del modo Red

Iconos de Estado del Jugador

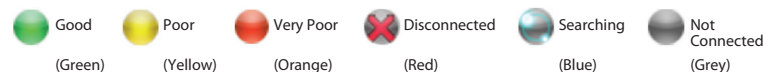


Player Icons



Transmission Status Icons

These icons inform you about the network connection quality:



Iconos de Modales

Si quieres conocer los modales de un adversario, estos iconos te lo dirán (disminuye de izquierda a derecha). Los modales indican, por ejemplo, si un jugador abandona los partidos antes de tiempo.

Nota: Los usuarios que tengan malos modales, no serán elegibles para las tablas de clasificaciones en línea.



MENSAJE IMPORTANTE

Konami se reserva el derecho de sancionar o suspender a cualquier jugador que utilice la función de chat para insultar a los demás. La sanción será decidida por Konami y puede consistir en una suspensión temporal o permanente de la función de chat o de juego en línea con o sin aviso.

Te agradecemos por tu comprensión y tu constante espíritu deportivo.



Producto oficial autorizado de la LIGA DE CAMPEONES DE LA UEFA™. Todos los nombres, logotipos y trofeos de la UEFA son propiedad, marcas registradas y/o logotipos de la UEFA y se emplean aquí bajo su autorización. No se permite ningún tipo de reproducción sin la autorización previa y por escrito de la UEFA. Adidas, el logotipo de las 3 barras, la marca de las 3 barras y Predator son marcas registradas del Grupo Adidas y se utilizan con autorización. adiPURE, adiZERO y F50 son marcas comerciales del Grupo Adidas y se utilizan con autorización. El uso de nombres reales de jugadores y de semejanzas está autorizado por FIFPro y sus asociaciones miembro. Autorizado oficialmente por la Czech National Football Association Autorizado oficialmente por CFF © 2009, DFB Licencia otorgada por m4e AG, Grünwald © The Football Association Ltd 2009. El emblema de la FA y el emblema de la FA England son marcas registradas oficiales de The Football Association Limited y son objeto de numerosos registros de marcas en todo el mundo. copyright FFF Autorizado oficialmente por FIGC y AIC © 2001 Korea Football Association Autorizado por OLIVEDESPORTS (Agente Oficial de la FPF) Producto oficial licenciado RFEF © 2002 Ligue de Football Professionnel * Autorizado oficialmente por Eredivisie Media & Marketing C.V. Producto oficial autorizado de A.C. Milan Emblema e imágenes de Manchester United © MU Ltd. © Real Madrid (10) Producto oficial fabricado y distribuido por Konami Digital Entertainment bajo licencia otorgada por Soccer s.a.s. di Brand Management S.r.l. Las Marcas comerciales se usan bajo autorización de Tottenham Hotspur Plc. Wembley, el Estadio de Wembley y el emblema del Arco son marcas oficiales de Wembley National Stadium Limited y son objeto de numerosos registros de marcas. Todos los demás derechos de reproducción o las marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños y se utilizan bajo licencia.

This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.

DOLBY Digital and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.

©2010 Konami Digital Entertainment. KONAMI is a registered trademark of KONAMI CORPORATION.

! ADVERTÊNCIA Antes de jogar este jogo, leia os manuais do console e acessórios do Xbox 360® para obter informações importantes sobre segurança e saúde. Guarde os manuais para referência futura. Para obter novos manuais do console e acessórios, visite www.xbox.com/support.

Advertências de Saúde Importantes sobre Video Games

Ataques decorrentes da fotossensibilidade

Uma pequena parcela da população pode apresentar ataques epiléticos ou convulsões quando exposta a certas imagens visuais, incluindo os flashes das luzes ou padrões que aparecem nos video games. Mesmo as pessoas que não têm histórico de ataques ou epilepsia podem ser portadoras de condição não diagnosticada que pode causar tais “ataques epiléticos convulsivos” ao se expor aos video games.

Esses ataques podem apresentar vários sintomas, incluindo vertigem, visão alterada, movimentos abruptos ou tremor nos braços ou pernas, desorientação, confusão ou perda momentânea da consciência. Os ataques também podem causar perda da consciência ou convulsões que podem ocasionar ferimentos em decorrência de queda ou choque contra objetos.

Pare imediatamente de jogar e procure um médico se você tiver algum desses sintomas. Os pais devem ficar atentos ou perguntar às crianças sobre esses sintomas—crianças e adolescentes são mais suscetíveis que os adultos a esses ataques. O risco de ataques epiléticos pode ser reduzido tomando-se algumas precauções: sentar-se mais longe da tela; usar uma tela menor, jogar em uma sala bem iluminada; e não jogar quando estiver se sentindo sonolento ou cansado.

Se você ou qualquer membro da sua família tiver histórico de ataques ou de epilepsia, consulte um médico antes de jogar.

Instruções Preliminares	20
Controles	21
Controles Básicos	21
Driblando & Matando a bola	21
Passes	22
Cruzamentos	22
Chutes	22
Truques & Habilidades	23
Defesa, Controles Gerais	24
Situações & Jogadas de Bola Parada	25
Telas da Partida	26
Configurações de Esquema Tático	27
Modos de Jogo	28
Modo Edição	29
Galeria	30
Configurações do Sistema	30
Liga de Campeões da UEFA	30
Liga Principal	30
Torne-se uma Lenda	31
Conecte-se ao Xbox LIVE (Online)	32
Legal	33
Garantia/ Suporte ao Produto	37

Obrigado por adquirir o PES® 2011 da Konami. Leia cuidadosamente este manual antes de jogar. Além disso, mantenha este manual em lugar seguro para que possa usá-lo facilmente como referência no futuro.

Nota: A Konami não reedita manuais.

A Konami está continuamente se esforçando para melhorar seus produtos. Como resultado, este produto pode diferir ligeiramente de outro dependendo da data da compra.

★ Instruções Preliminares

Se esta é a primeira vez que está jogando, pressione qualquer botão na Tela de título para avançar para a Tela de configurações padrão. Se já possui dados de jogos salvos previamente, você avançará para o Menu principal.

★ Configurações Padrão

Antes de jogar pela primeira vez, você pode selecionar entre cinco níveis de dificuldade. Você pode, também, mudar a dificuldade após iniciar seu jogo. Os dados do sistema, onde todas as informações do jogo são salvas, serão então criados automaticamente. Após confirmar este passo, avance para o Menu principal.

★ Salvando os Dados e Memória Necessária

Para armazenar e atualizar seus "Dados de sistema" e "Editar dados", e salvar seu progresso em competições, você precisará de um disco rígido Xbox 360 ou uma unidade de memória Xbox 360 na porta A de unidade de memória. "Dados de sistema" e "Editar dados" só podem ser salvos ou carregados de um disco rígido Xbox 360 ou uma unidade de memória Xbox 360 inseridos na porta A de unidade de memória. Cada arquivo gravado em um disco rígido Xbox 360 ou unidade de memória Xbox 360 requer uma certa quantidade de espaço livre, como a tabela a seguir explica.

★ Tela do Menu Principal

A tela de seleção do Menu principal fornece acesso a competições, opções e recursos do PES 2011. Use o direcional analógico esquerdo ou o direcional analógico esquerdo para destacar a opção necessária, e então pressione o botão **A** para confirmar sua seleção.

★ Usando a Função Ajuda

O PES 2011 é um jogo complexo e repleto de recursos, mas todos os esforços foram feitos para torná-lo o mais acessível possível. Quando o ícone de Ajuda aparecer na parte inferior da tela, você pode pressionar o botão correspondente para ativar o Menu Ajuda e visualizar informações úteis a qualquer momento. Selecione seu idioma preferido na tela de seleção de idioma exibido durante a inicialização do jogo.

Nota: Este jogo é apresentado em Dolby Digital. Conecte seu Microsoft Xbox 360 a um sistema de som com tecnologia Dolby Digital usando um cabo digital ótico. Conecte o cabo digital ótico à base de um cabo de componente HD AV Xbox 360, cabo VGA HD AV Xbox 360, ou cabo S-Video AV Xbox 360. Na lâmina do "sistema" no painel do Xbox 360, selecione "configurações da console", então selecione "opções de áudio", depois "saída digital", e, finalmente, selecione "Dolby Digital 5.1" para viver a sensação do som ambiente.

★ Xbox LIVE

Tocar qualquer um e todos, a qualquer hora, em qualquer lugar no Xbox LIVE. Construa o seu perfil (o cartão de jogador). Converse com seus amigos. Download de conteúdo (programas de TV, trailers de filmes HD, demos de jogos, conteúdo exclusivo do jogo, e jogos de Arcade) na Xbox LIVE Marketplace. Enviar e receber mensagens de voz e vídeo. Use vivem com ambos os Xbox 360 * e Windows *. Tocar, chat, e download em ambos PC e Xbox 360. LIVE lhe dá acesso à final as coisas que você quer e as pessoas que você conhece, tanto o seu PC e sua TV. Fique conectado e se juntar à revolução!

Conexão

Antes que você possa usar o Xbox LIVE, conectar seu console Xbox a uma conexão de Internet de alta velocidade e se inscrever para se tornar um membro do Xbox LIVE. Para obter mais informações sobre a conexão, e para determinar se o Xbox LIVE está disponível em sua região, vá para www.xbox.com/live/countries.

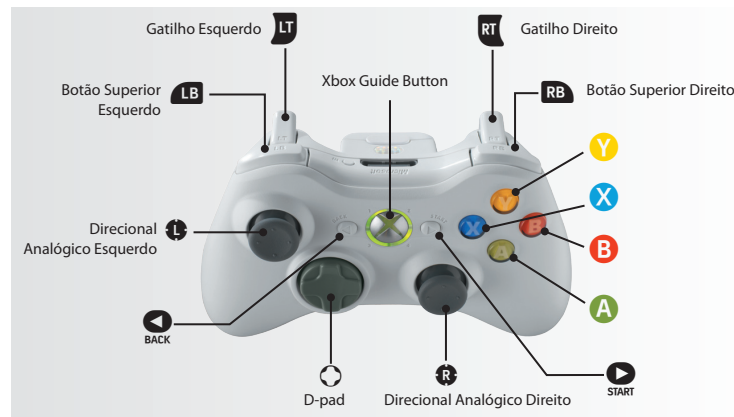
Nota: A qualidade da conexão pode ser afetado negativamente perto de dispositivos que emitem ondas perturbadoras.

★ Definições da Família

Essas ferramentas de fácil e flexível aos pais e cuidadores para decidir quais os jogos que jogadores jovens podem acessar com base na classificação de conteúdos. Os pais podem restringir o acesso a conteúdo adulto-rated. Aprovar quem e como sua família interage com os outros on-line com o serviço Xbox LIVE. E definir limites de tempo em quanto tempo eles podem jogar. Para obter mais informações, vá para www.xbox.com/familysettings.

★ Controles Predefinidos

Use seu controle para navegar pelas telas de menu. Use o direcional analógico esquerdo ou o direcional analógico esquerdo para navegar pelos menus, o botão **A** confirmar uma seleção, e o botão **B** para cancelar ou retornar às telas anteriores.



Para os controles básicos usados durante um jogo, consulte a tabela abaixo. Consulte as páginas 21-26 para controles mais avançados. Você pode mudar as atribuições de cada botão em "Configurações do controle", em "Configurações do sistema". (Veja Configurações do sistema, página 30). Neste jogo, o direcional analógico esquerdo e o botão direcional controlam as mesmas ações. Quando este manual referir-se ao "botão direcional", você pode, também, utilizar o direcional analógico esquerdo da mesma forma.

COMMANDES D'ATTAQUE DE BASE

Botão LB:	Alternar entre jogadores
Botão RB:	Corrida ou arrancada
Direcional Analógico Esquerdo:	Movimento do jogador, driblando
Botão Direcional:	Movimento do jogador, driblando
Botão Y:	Bola adiantada
Botão B:	Cruzamento/passe longo
Botão A:	Passe curto
Botão X:	Chute
Direcional Analógico Direito:	Passe manual

COMMANDES DE DEFENSE ELEMENTAIRE

Botão LB:	Alternar entre jogadores
Botão RB:	Corrida ou arrancada
Direcional Analógico Esquerdo:	Movimento do jogador
Botão Direcional:	Movimento do jogador
Botão Y (segurar):	Goleiro
Botão B:	Carrinho
Botão A (segurar):	Carrinho/Pressão com o jogador que você está controlando
Botão X (segurar):	Limpar a bola/Aplicar pressão com jogador que você não está controlando (segurar o botão)

Os jogadores só farão pressão em jogadores adversários se você pressionar A button + the left stick. Caso contrário, os jogadores tentarão segurar o adversário posicionando-se à frente deles e acompanhando seus movimentos.

★ Driblando & Matando a bola

Driblando: Use o direcional analógico esquerdo para mover-se quando a bola estiver aos pés de seu jogador.

Drible Lateral: Segure **LB** e pressione o direcional analógico esquerdo a 90° da direção do movimento. Somente um pequeno número de jogadores consegue realizar este drible.

Drible em Profundidade: Pressione o botão **LB** enquanto dribla para correr.

Tempo Maior entre Toques na Bola: Enquanto segura o botão **LB** para correr com a bola aos pés de seu jogador,

rapidamente pressione o direcional analógico esquerdo duas ou três vezes entre toques para chutar a bola para a frente. Você pode conseguir este mesmo efeito apertando repetidamente o botão **↵**.

Distância Maior entre Toques na Bola: Quando estiver correndo com a bola com o botão **↵** apertado, segure o botão **↵** e pressione o direcional analógico esquerdo a 45° para qualquer um dos lados da direção atual do movimento.

Drible Lento: Mantenha o botão **↵** apertado ao driblar para realizar um “drible lento.” A bola quase não sairá dos pés de seu jogador ao realizar esta técnica, e ela pode ser seguida por uma rápida mudança de direção ou uma das várias fintas.

Parar a Bola 1: Solte o direcional analógico esquerdo e pressione o botão **↵** para parar o movimento da bola ao driblar.

Parar a bola 2: Solte o direcional analógico esquerdo e pressione o botão **↵** para instruir seu jogador a parar e virar-se para o gol do adversário.

Pular: Quando o adversário executa um carrinho, pressione o botão **↵** para tentar pular sobre ele.

Controlar a Bola: Ao receber um passe, pressione o direcional analógico esquerdo para controlar a bola.

Virar sem tocar na bola: Para instruir um jogador a virar e correr para um passe sem fazer um toque inicial, segure o botão **↵** e pressione o direcional analógico esquerdo na direção em que a bola está se movendo.

★ Passe

Nota: Use o direcional analógico esquerdo para especificar a direção em que o passe deve ser feito.

Passe Curto/Cabeçada: Pressione o botão **↵** para fazer um passe curto no chão ou cabecear a bola. Segure o botão **↵** por mais tempo para fazer o passe para um jogador mais distante.

Toque de calcanhar: Rapidamente empurre o direcional analógico esquerdo na direção contrária à do movimento do jogador e então pressione o botão **↵**.

Passe de Primeira: Pressione o botão **↵** antes que seu jogador mate a bola.

Passe Longo: Pressione o botão **↵**. A distância do passe depende do tempo durante o qual o botão **↵** é segurado.

Passe Longo de Primeira: Pressione o botão **↵** antes que seu jogador mate a bola.

Bola Adiantada: Pressione o botão **↵**. Ao segurar o botão **↵** por mais tempo, o passe será direcionado para um jogador mais distante.

Bola Adiantada de Primeira: Pressione o botão **↵** antes que seu jogador mate a bola.

Bola adiantada com chapéu: Segure o botão **↵** e pressione o botão **↵**.

Passe de Tabela: Segure o botão **↵** e pressione o botão **↵** para fazer um passe curto, e então pressione o botão **↵** antes que seu companheiro de equipe receba a bola para devolver o passe.

Passe de tabela com chapéu de retorno: Segure o botão **↵** e pressione o botão **↵** para fazer um passe curto, e então pressione os botões **↵** + **↵** antes que seu companheiro de equipe receba a bola para executar um chapéu de retorno.

Fazer o Passe e Correr: Pressione o botão **↵** imediatamente após fazer o passe para instruir seu jogador a correr para a frente.

Passe Manual: Ao segurar o botão **↵**, empurre o controle analógico direito na direção desejada e pressione o botão **↵** o **↵** para executar o passe.

Passe Longo Manual: Ao segurar o botão **↵**, empurre o controle analógico direito na direção desejada para executar o passe.

★ Cruzamento

Nota: Use o direcional analógico esquerdo para especificar a direção de um cruzamento.

Cruzamento Alto: De dentro da área adversária, pressione o botão **↵**.

Cruzamento Baixo: De dentro da área adversária, pressione o botão **↵** duas vezes.

Cruzamento no Chão: De dentro da área adversária, pressione o botão **↵** três vezes para enviar um cruzamento baixo pelo chão.

Chapéu: Pressione o botão **↵** ao enviar um cruzamento para erguer a bola no ar.

Cruzamento Simples: Segure o botão **↵** e pressione o botão **↵** para cruzar a bola de qualquer posição na área adversária.

★ Chutando

Notas sobre chutes: Pressione o botão **↵** para preencher o medidor de potência. Solte o botão **↵** quando o medidor de potência atingir o nível desejado, e seu jogador chutará a bola para o gol. O comprimento do medidor de potência determina a força e altura do chute. Use o direcional analógico esquerdo para especificar a direção desejada enquanto chuta.

Chute: Pressione o botão **↵**.

Chute/Cabeceio de Primeira: Pressione o botão **↵** imediatamente antes que a bola alcance seu jogador para chutar ou cabecear de primeira para o gol.

Chute Controlado: Pressione o botão **↵** quando o medidor de potência atingir o nível desejado para executar um chute que substitui força por precisão.

Dar um Chapéu: Segure o botão **↵** e pressione o botão **↵**.

Dar um Capéu, Tipo 2: Para uma bola alta, com trajetória ligeiramente mais baixa, pressione o botão **↵** e depois o botão **↵** quando o medidor de potência aparecer.

★ Truques e Técnicas

Nota: Todos os movimentos presumem que o jogador está virado para a frente.

Feint Skills Ombro

Corpo superior Feint: De uma posição estacionária, empurre o stick direito para o lado.

Finta de Matthew: De uma posição estacionária, pressione e segure a vara direita para a esquerda e empurre o stick esquerdo na diagonal direita. (Ou mantenha o manipulador direito para a direita, empurre o stick esquerdo na diagonal esquerda).

Finta de Matthew em Side Slip: De uma posição estacionária, pressione e segure a vara direita para a esquerda, depois empurre a alavanca esquerda para a direita. (Ou mantenha o manipulador direito para a direita, depois empurre a alavanca esquerda para a esquerda).

Finta Skills Tesouros

Passe mais Dummy: Rodar o direito de ficar frente a 90° para a esquerda ou direita. Se for executado a partir de uma posição estacionária, o jogador irá passar por cima da bola no local.

Reverse sobre Dummy Passo: Rode o stick direito do 90° para a esquerda ou a direita para trás para a frente. Se for executado a partir de uma posição estacionária, o jogador vai passar por cima da bola no local.

Step Over Fake: Rode o manipulador direito de 90° para a esquerda ou a direita para trás para a frente. Então, segurando o stick direito, empurre a alavanca esquerda para voltar para a esquerda ou direita para trás. (Dependendo da direção que você inicialmente pressionou o stick direito).

Passe em habilidades

Step On & Drag: A partir de uma posição de parado, pressione o botão **↵** e volta no stick direito.

Step On & Slide: A partir de uma posição de parado, pressione a tecla **↵** e para a esquerda ou direita no stick direito, dependendo de qual direção você quer pegar a bola.

L Feint (Se o botão direito do Footed): A partir de uma posição de parado, pressione a tecla **↵** e volta no stick direito. Então, segurando o stick direito, empurre a alavanca esquerda para a direita. (Para um jogador deixou pés, você deve empurrar o stick esquerdo para a esquerda.)

Backheel Finta: De uma posição estacionária, pressione e segure a tecla **↵**, rode o stick direito de voltar a 90° para a esquerda. Então, segurando o stick direito, empurre a alavanca esquerda para a direita ou esquerda.

Arraste o botão direito em Take Back / esquerda tomar: A partir de uma posição de parado, pressione e segure a tecla **↵**, em seguida, empurre o manipulador direito para trás. Então, segurando o stick direito, empurre a alavanca esquerda em diagonal para a esquerda ou direita.)

Inside Bounce: De uma posição estacionária, pressione o botão **↵** e volta no stick direito. Então, segurando o stick direito, empurre o stick esquerdo para a frente.

Execução dentro de rejeição em Diagonal Take: Enquanto babar, pressione a tecla **↵** e volta no stick direito. Então, segurando o stick direito, empurre a alavanca esquerda em diagonal para a esquerda ou direita.

Habilidades Flip Flap

Flip Flap: Enquanto babar, pressione a tecla **↵** eo direito vara na diagonal direita. Então, segurando o stick direito, empurre a alavanca esquerda na diagonal esquerda. (Se o jogador é canhoto, você deve inverter as direções.)

Reverse Flip Flap: Enquanto babar, pressione a tecla **↵** eo direito vara na diagonal esquerda. Então, segurando o stick direito, empurre o stick esquerdo na diagonal direita. (Se o jogador é canhoto, você deve inverter as direções.)

Roleta Competências

Roleta: Pressionar o botão **↵**, em seguida, gire o manipulador direito a 360°. A direção na qual o jogador gira depende da maneira que você rode o stick direito. Alguns jogadores podem ter diferentes movimentos Roleta

Habilidades Turn

Cross Over Turn: Enquanto babar, pressione o botão da **↵** e da vara para o lado direito, seguido pelo stick esquerdo. (Para o mesmo lado que você empurrou o stick direito).

Habilidades Flicking

Frente Flick: Pressione e segure o **↵** e clique no stick direito. Em seguida, empurre a alavanca esquerda em diagonal para a esquerda ou direita. (Também pode ser executado enquanto babar).

Flick Rainbow: Pressione e segure o botão **LB**, em seguida, clique duas vezes no stick direito. (Também pode ser executado enquanto babar.)

Dribble Skills lateral

Drible Lateral: Enquanto dribla, pressione e segure o botão **LB**. Em seguida, empurre o manipulador direito para a frente ou para os lados.

Lateral Tesouras: Durante sideway Dribble (à esquerda), pressione e segure o botão **LB**, em seguida, gire o manipulador direito 180° à esquerda todo o caminho para a direita. Por último, empurre a alavanca esquerda para a esquerda. (É necessário inverter os sentidos, se você estava inicialmente se movendo para a direita.)

Lateralmente Stepover: Durante sideway Dribble (à esquerda): Pressione e segure o botão **LB**, em seguida, gire o manipulador direito a 90° da esquerda de volta para a frente. Por último, empurre a alavanca esquerda para a esquerda, mantendo o stick direito. (É necessário inverter os sentidos, se você estava inicialmente se movendo para a direita.)

★ Link Feints

Um novo recurso para PES 2011, fintas Link permitirá que você puxe uma combinação truque consiste em até quatro movimentos, simplesmente pressionando **LB** e **↑** / **←** / **↓** / **→** o stick direito. Estes fintas Link pode ser personalizado e configurado em Game Plan, então porque não criar o seu próprio conjunto de truques e dar a si mesmo a vantagem sobre seus rivais, apresentando sua astúcia?

As fintas Link padrão são as seguintes:

Comando	1 Move	2 Move	3 Move	4 Move
LB / RB ↑	Correndo Feint parte superior do corpo (R)	→ Finta de Matthew (R)		
LB / RB ↓	Feint parte superior do corpo (L)	→ Step On & Slide (R)	→ Step On & Slide (L)	→ V Finta (R)
LB / RB ←	Correndo Feint parte superior do corpo (R)	→ Reverse Stepover Dummy (R)	→ Roleta (L)	
LB / RB →	Correndo Dummy stepover (L)	→ Stepover Fake (R)		

★ Defesa

Carrinho/aplicar pressão: Pressione o botão **A** e segure o direcional analógico esquerdo na direção do jogador adversário que está com a bola.

Espera 1 (Segurar o adversário): Pressione o botão **A**. O jogador segura um atacante adversário tomando uma posição que bloqueie seu caminho para o gol. O jogador na defensiva permanecerá estacionário.

Espera 2 (Segurar o adversário): Pressione o botão **A** e o direcional analógico esquerdo (empurre em direção ao gol do jogador na defensiva). Isto faz com que o jogador retroceda em direção a seu gol enquanto permanece virado para seu adversário, segurando-o.

Carrinho/Pressão: Pressione o botão **A** para tentar um carrinho. Você também pode segurar o botão **A** para instruir seu jogador a automaticamente aproximar-se de um adversário e fazer pressão. Isto pode ser usado em conjunto com o botão **LB**.

Aproximar a Marcação: Segure o botão **X** quando o time adversário tiver a posse de bola para que o jogador mais próximo da bola (sem contar o jogador que você está controlando) aproxime-se do jogador com a bola.

Carrinho: Pressione o botão **B**.

Limpar a bola: Quando a bola estiver dentro de sua área, pressione o botão **X** para limpar a bola.

Adiantar o Goleiro: Pressione o botão **V** enquanto defende para fazer com que o goleiro corra na direção da bola.

Tiro de Meta: Pressione o botão **B** ou o botão **X** para chutar a bola em direção ao campo adversário. Use o direcional analógico esquerdo para mirar.

Arremesso: Quando seu goleiro estiver segurando a bola, pressione o botão **A** para arremessar a bola para um companheiro de equipe.

Bola ao Chão: Quando seu goleiro estiver segurando a bola (com nenhum botão direcional pressionado), pressione o botão **LB** para instruí-lo a largar a bola a seus pés.

Goleiro: Pressione o direcional analógico direito + botão **LB** para alternar o controle entre um jogador de campo e o goleiro.

★ Controles Gerais

Trocar de Jogador: Pressione o botão **LB** para alternar o controle para o jogador mais próximo da bola.

Controlar o Jogador Quando a Bola está no ar: Quando a bola estiver no ar, segure o botão **LB** e use o direcional analógico esquerdo para posicionar o jogador para encontrá-la.

Super Cancel: Quando um jogador está automaticamente correndo atrás da bola, pressione os botões **LB** e **LB** simultaneamente para fazê-lo parar, ou para recuperar o controle total.

Ativar/Cancelar Esquemas Táticos (Modo Manual): Segure o botão **B** e então pressione o botão **B**, o botão **A**, o botão **V** ou o botão **X** para ativar ou cancelar esquemas táticos atribuídos a estes botões.

Nível de Ataque/Defesa: Pressione os botões **B** e **LB** juntos para aumentar o medidor do nível de Ataque/Defesa, instruindo seus jogadores a seguirem em frente. Pressione os botões **B** e **LB** juntos para reduzi-lo.

★ Situações e Jogadas de Bola Parada

Nota: Para tiros diretos e escanteios, segure o respectivo botão para aumentar o medidor de potência ao nível requerido.

Escanteios

Regular: Pressione o botão **B**.

Cruzamento Alto: Segure o botão **LB** e botão **B**.

Cruzamento Baixo: Pressione o direcional analógico esquerdo para cima + botão **B**.

Pelo Chão: Direcional analógico esquerdo para baixo + botão **B**.

Bola com Efeito: Direcional analógico esquerdo para a esquerda ou direita enquanto o medidor de potência estiver na tela.

Escanteio Curto: Pressione o botão **A** para mandar um passe curto para seu companheiro de equipe mais próximo.

Tiros Diretos: Passe

Passe Curto: Escolha a direção com o direcional analógico esquerdo e então pressione o botão **A**.

Passe Longo Regular: Pressione o botão **B**.

Bola Alta: Segure o botão **LB** e o botão **B**.

Bola Baixa: Direcional analógico esquerdo para cima + botão **B**.

Pelo Chão: Direcional analógico esquerdo para baixo + botão **B**.

Efeito: Esquerda ou direita no direcional analógico esquerdo enquanto o medidor de potência é mostrado na tela.

Bola Adiantada: Pressione o botão **V** ao realizar um tiro direto para mandar a bola através da defesa. Use o direcional analógico esquerdo para mirar o passe.

Tiros Diretos: Chutando

Chute Regular: Pressione o botão **X**.

Chute Forte: Direcional analógico esquerdo para cima + botão **X**.

Chute fraco: Direcional analógico esquerdo para baixo + botão **X**.

Chute Moderadamente Forte: Pressione o botão **X** e, logo que o jogador fizer contato, pressione o botão **B**.

Chute Moderadamente Fraco: Pressione o botão **X** e, logo que o jogador fizer contato, pressione o botão **A**.

Bola com Efeito: Segure o direcional analógico esquerdo para a esquerda ou direita quando o medidor de potência for mostrado na tela.

Tiros Diretos: Controles Gerais

Recomeço Rápido: Isto funciona somente no momento correto, quando o jogador está posicionando a bola para um rápido tiro direto usando as mãos. Quando isto acontecer, especifique a direção usando o direcional analógico esquerdo e pressione o botão **A** para rapidamente recomeçar o jogo com um passe simples.

Mudando o Número de Batedores: Pressione os botões **LB** e **LB** bsimultaneamente para alternar entre as seguintes configurações de tiro direto: **um batedor** (padrão), **dois batedores** (segundo batedor: lado direito), **dois batedores** (segundo batedor: lado esquerdo).

Usando o Segundo Batedor: Execute o tiro direto enquanto segura o botão **V** para fazer com que o segundo batedor execute o chute ou cruzamento.

Segundo Batedor Rola a Bola Para a Frente: Segure o botão **V** então pressione o botão **A** para fazer com que o segundo batedor role a bola para a frente. Você pode então chutar ou passar a bola do segundo batedor sem marcação.

Tiros Diretos: Controle da Barreira

Quando o time adversário tem um tiro direto, pressione e segure os seguintes botões para controlar os jogadores em uma barreira de defesa:

Aumentar/diminuir o número de jogadores na barreira: Segure o botão **LB** enquanto pressiona o direcional analógico esquerdo para cima para adicionar jogadores à barreira. Para reduzir este número, segure o botão **LB** enquanto pressiona o direcional analógico esquerdo para baixo.

Todos os Jogadores Saltam: Pressione o botão **X**.

Jogadores Ficam Parados: Pressione o botão **A**.

Jogadores Avançam + Saltam: Pressione o botão **B**.

Jogadores Avançam: Pressione o botão **B** e **A** juntos.

Aleatório: Nenhum botão pressionado.

Arremessos laterais

Arremesso lateral curto/longo: Pressione o botão **A**. A distância depende do comprimento do medidor.

Arremesso lateral Longo: Pressione e segure o botão **B** para fazer um arremesso lateral mais longo na direção para qual o arremessador está virado.

Cobranças de Pênalti

Batedor: A altura e a direção do chute depende do tempo que o jogador pressiona o direcional analógico esquerdo em direção ao gol e de seu lado (SETA PARA A DIREITA), respectivamente, ao correr para cobrar o pênalti. (O jogador automaticamente corre para dar o chute).

Goleiro: Segure o direcional analógico esquerdo e o botão **X** pela duração proporcional a quão alto ou largo você quer pular para defender o gol. Você terá que acompanhar o tempo do batero. Se você não selecionar uma direção, o goleiro ficará parado e protegerá o centro do gol.

Controles únicos para quando o cursor estiver definido como Fixo

Pedindo a Bola: Quando um companheiro de equipe tem a posse de bola, pressione o botão **Y** duas vezes para chamar um passe. Quanto mais frequentemente você pressionar o botão, mais estridente será seu apelo pela bola.

★ Telas da Partida

Esta seção explica os vários recursos e funções das telas que você encontrará durante uma partida.

Display da Partida



Disposição para Ataque/Defesa: Este medidor indica a mentalidade atual de seu time. Quanto mais vermelha a barra estiver, mais agressivo será o time; da mesma forma, uma barra azul indica que o time está na defesa.

Marca de Esquema Tático: Símbolos de botões representando Esquemas táticos manuais aparecem nesta área, quando ativos.

Medidor de Vigor: Mostra o vigor atual de um jogador. O medidor ficará vermelho quando o vigor estiver perigosamente baixo, indicando uma queda no desempenho do jogador.



Jogador Ativo:

O jogador ativo sendo controlado será destacado por uma barra (ou "Cursor") sobre sua cabeça. Cada usuário será exibido com uma cor diferente, que você verá ao escolher os lados (consulte também a página 30).



Indicador de Potência:

El Indicador de Potencia (Power Gauge) aparece debajo del jugador una vez que inicies un pase o remate. Mientras más tiempo mantengas pulsando el respectivo botón, el indicador se llenará más y el pase o remate será más potente.

Ícones de Eventos: Os seguintes símbolos aparecerão no canto superior esquerdo da tela durante as partidas.



Azul - Retornando ao jogo (Sem Contusões):

Um jogador está retornando ao campo sem registro de contusões.



Amarelo - Retornando ao jogo (Contusão Leve):

Um jogador está retornando ao campo, mas possui uma contusão que terá impacto em seu desempenho.



Vermelho - Não retornando ao jogo (Devido a Contusão):

Um jogador contundido não pode retornar ao jogo, e deve ser substituído (se possível).



Cinza - Tiro Indireto:

Um tiro indireto foi concedido.



Cinzeiro - Acréscimo de Tempo:

Indica os minutos de acréscimo que serão jogados.

★ Configurações de Esquema Tático

Antes de iniciar um jogo, você pode configurar a formação do seu time, escalação, capitão, os cobradores de bola parada e outras configurações na Tela de configurações de esquema tático. Assegure-se de que está bem preparado para o jogo.

★ Janelas de Informação

Quando você selecionar pela primeira vez Configurações do esquema tático, serão apresentadas 3 opções como formas de configurar seu time. Elas são "Deixar com o técnico", "Configurações simples" e "Selecionar Manualmente". Se você quiser que o esquema tático e a escalação sejam feitas automaticamente, selecione "Deixar com o técnico".

Configurações simples

Permite que você selecione o esquema tático e o padrão de ataque do time. O restante das Configurações de esquema tático será feito automaticamente.

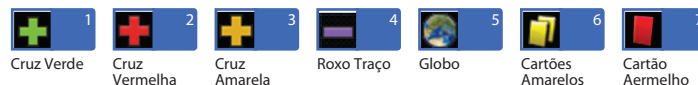
Editar gerenciamento

Selecione uma estratégia adequada para certos períodos de tempo situações durante a partida. As estratégias serão, então implementadas automaticamente se as condições forem atendidas. Selecione Configuração automática de gatilho para escolher se deseja que certas estratégias, como Impedimentos, sejam acionadas automaticamente.

Selecionar Manualmente

Selecione todas as Configurações de esquema tático manualmente

Pressione o botão **Y** ou **X**, enquanto o diagrama de campo é apresentado para alternar entre a forma Player / Stamina (setas indicam Forma eo calibre verde indica a resistência), Cargo / Classificação e Player Icon.



Contusões:

1 Retornando à Plena Forma 2 Contusão Severa 3 Contusão Leve 4 Estado de Contusão Não Está Claro

Não Disponível:

5 Em Missão Internacional 6 Suspenso por Excesso de Cartões Amarelos 7 Suspenso por um Cartão Vermelho

★ Configurações Auxiliares

Mova os controles deslizantes para ajustar as configurações de Escalação, Formação, Táticas e Situações.

Uma vez escolhidas as configurações a mudar, use esquerda e direita no direcional analógico esquerdo para mover os controles deslizantes. As configurações mudarão automaticamente para corresponder à posição do controle deslizante.

★ Escalação

Os ícones circulares exibidos no diagrama do campo representam os jogadores e suas posições. Use "Editar posição" e "Substituições" para formar seu esquema tático.

Habilidades do Jogador

Olhar para as habilidades do jogador, mover o cursor para um jogador de sua escolha e pressione o botão **Y**. Uma vez que as estatísticas são apresentadas no ecrã, prim **Y** ou **X** para ver o que Skill Cards ou Cartões estilo de jogo, o jogador tem.

Nota: Se você precisar de detalhes sobre as habilidades do jogador, veja o Modo edição do PES 2011, onde você encontrará descrições detalhadas sobre elas.

★ **Configuração da Formação**

Mova o cursor para um jogador no campo e, a seguir, pressione o botão **A** para pegá-lo. O jogador poderá então ser movido livremente no campo até que o solte na posição desejada pressionando **A** novamente. Para substituir jogadores, arraste o jogador para o ícone que representa o jogador com o qual deseja substituí-lo. Você também poderá pressionar o botão **X** quando o ícone de um jogador no campo estiver destacado para escolher:

- 1) A função do jogador
- 2) Se o jogador deverá ser apontado como capitão
- 3) Configurações de marcação

Sistema de Cartões

Através do novo Sistema de cartões você pode configurar o Nível de ataque de cada jogador e decidir se deverá ou não aproveitar as habilidades individuais de cada um deles. Isto lhe oferece possibilidades infinitas e opções estratégicas como nunca antes visto.

O Sistema de Cartões oferece dois categorias diferentes:

- 1) P = Cartões de estilo de jogo representam estilos de jogo individuais como Passe "Pinpoint". Você pode desativar quaisquer cartões se não quiser que um jogador execute certos estilos; se, por exemplo, eles não combinarem com sua estratégia geral.
- 2) S = Cartões de habilidades identificam habilidades (por exemplo, "Defende pênalti") que jogadores possuem, e não podem ser mudadas ou desativadas.

Nota: Os Cartões de estilo de jogo disponíveis podem variar dependendo da posição do jogador e nível de ataque. Se você estiver usando um Cartão de estilo de jogo que vai de encontro à sua estratégia atual, a estratégia terá prioridade.

★ **Outras configurações**

Faça uso de diferentes opções, escolhendo os ícones mostrados na parte inferior da tela para ajustar seu plano de jogo, tais como:

Fintas Link

Configure cadeia até 4 custom-made de truques e habilidades que podem ser executadas pressionando o botão **Y** + stick direito (**↑**, **↓**, **←** e **→**). Primeiro, escolha um controlador que você deseja atribuir o Link para fintas. Em seguida, selecione "Create New" para criar um modelo novo, em seguida, vá para a tela de edição. Ou, em alternativa, você pode escolher "PRESET" para editar fintas Link existentes. Fintas Link podem ser salvos e carregados na "Data Management" e pode ser configurado para cada controlador único. No entanto, se você compartilhar seu plano de jogo de dados com amigos (por exemplo, em um jogo multi-jogador), em seguida, escolher a carga fintas Link em "Gestão de Dados", os dados serão substituídos pelo de "O Líder".

Nota: "O Líder" refere-se ao jogador que tem o controle do plano de jogo em um jogo multi-player. (Normalmente, aquele com o menor número de cada lado).

Liga de Campeões da UEFA (página 30)

Enfrente, com seu clube, a elite do futebol Europeu com o novo e exclusivo modo Liga de Campeões da UEFA.

Copa Santander Libertadores

Participe do melhor do futebol latino americano no exclusivo modo Copa Santander Libertadores.

Exibição

Primeiro, para iniciar rapidamente um jogo, escolha se você vai competir com um amigo (VS. JOGADOR) ou com o computador (VS. COM). Este é o modo mais rápido de iniciar um jogo, enquanto que uma partida personalizada (PERSONALIZADA) lhe oferece mais opções desde o começo. Além das óbvias seleções para o time, uniforme ou estádio, você encontrará as seguintes opções pré-jogo dependendo do modo selecionado:

Opções de Jogo

Para cada controle que tiver conectado, decida se os jogadores correspondentes competirão um contra o outro ou jogarão no mesmo time. Além disso, escolha se você ou o computador controlará os jogadores durante o jogo. Ao pressionar o botão **X**, você pode ajustar "Configurações do cursor". (Veja "Configurações de Cursor", página 26.)

Em casa/Como visitante: Pressione esquerda ou direita no direcional analógico esquerdo para alternar entre os lados em casa ou como visitante.

Modo Técnico: Emita comandos técnicos enquanto o computador controla os jogadores no campo. Alterne para o Modo técnico pressionando esquerda no direcional analógico esquerdo quando o ícone do controle estiver no lado de casa, ou pressionando direita no direcional analógico esquerdo quando o ícone do controle estiver no lado visitante.

Assistir à partida: Assista a dois times controlados por computador jogando um contra o outro.

Configurações Gerais

Escolha as configurações para Nível de dificuldade, Duração do jogo, Contusões, Condições do time e outros. Então selecione "Confirmar". Note que algumas Configurações de ambiente, como "Configurações de regras" e "Desenvolvimento do jogador", são exclusivas de certos modos de jogo.

★ **Liga Principal (página 30)**

Participe de jogos de liga, desenvolvendo seus jogadores e procurando fortalecer seu time no mercado de transferências.

★ **Torne-se uma lenda (página 31)**

Este modo desafiante recria a carreira de um jogador específico de sua escolha. Se você tiver bons desempenhos, sua reputação aumentará, o que resultará em ofertas de transferência para jogar em clubes diferentes. Você consegue escrever seu nome nos livros de história?

★ **Liga e Copa**

Participe de vários tipos de competições de liga e copa. Uma colocação boa e estável na liga permitirá que você participe da Liga da Europa da UEFA ou até mesmo da Liga de Campeões da UEFA na temporada seguinte.

★ **Comunidade**

A "comunidade" é um modo que apóia as partidas que você tem com seus amigos mais próximos. Ao registrar seus companheiros numa comunidade, você pode competir juntos usando vários formatos de competição. Uma opção de oito jogadores está disponível on-line.

★ **Xbox LIVE (Modo Rede) (página 32)**

Conectar-se ao Xbox LIVE ® e desfrutar partidas contra jogadores de vários países diferentes jogando a mesma versão do PES 2011. Até oito jogadores podem participar em um jogo on-line.

★ **Treinamento**

Movimente seus jogadores livremente enquanto pratica os controles do jogo. Ao ajustar as configurações, você pode concentrar-se em áreas específicas, tais como tiros diretos e escanteios. Note que você não pode selecionar "modo Assistir à partida" em Configurações do jogador.

★ **Edição**

Esta opção permite que você customize várias coisas, tais como times e jogadores, e estádios e nomes de copa que aparecem no PES 2011. Você pode criar seu próprio time original. Ative o menu Ajuda (procure pelo prompt na parte inferior da tela) para visualizar instruções mais detalhadas sobre como usar as várias opções e recursos deste modo.

Nota: Publicado e equipamentos da tira (uniforme) de dados são mostrados em todos os modos, incluindo online.

Editar Estádio

Você pode editar livremente os desenhos do campo e das arquibancadas para criar seu próprio Estádio

Adicionando Suas Próprias Imagens

Você pode adicionar suas próprias imagens faciais a jogadores, logotipos em uniformes e emblemas usando dados de imagens existentes, uma câmera Xbox LIVE Vision ou outro equipamento similar. Quando o ícone da câmera aparecer, siga as instruções na tela.

Nota: Dados para até 600 rostos, 600 logotipos de uniforme, 46 e 20 emblemas podem ser armazenados, dependendo da capacidade do disco rígido de seu Xbox 360 ou da unidade de memória do Xbox 360.

Registrando um Jogador Criado em um Time

Para registrar um jogador que você criou em "Criar jogador" em um time, vá em "Time", no Menu edição, e selecione "Registrar jogador". Então escolha o time do qual você quer que o jogador participe. Depois disso, quando a lista de jogadores daquele time aparecer, selecione "Adicionar Jogador" ou escolha um jogador existente para trocar com o jogador criado. Finalmente, selecione "Outros" e selecione o jogador que você acabou de criar.

Usando Dados de edição de um Título de prequela

Escolha a opção "Carregar" e, a seguir, implemente os dados de edição de um título de prequela do PES.

Nota: Note que os dados dos vários modos de jogo não poderão ser usados. Se você selecionar usar Dados de edição de prequela quando já tiver dados de edição para este título, ele será substituído.

★ **Conteúdo Extra**

Use GPs que poderá ganhar jogando partidas para comprar itens extras, como Bolas e Partes de estádio, bem como Kits de expansão para os vários modos.

Nota: Para obter os mais recentes uploads pela internet, escolha "Pacote de dados".

★ **Galeria**

A galeria combina muita diversão e recursos informativos.

Histórico de Faixas: Veja um histórico das músicas tocadas no jogo.

Reprodução de Replays: Assista a replays que você salvou.

Créditos: Veja os créditos da equipe.

★ **Configurações do Sistema**

Ajuste as configurações para os controles e para salvar dados.

Playlist Editor: Ouça a música do jogo de fundo. Você também pode alterar a música de fundo que toca durante o jogo. É possível até usar seus arquivos de música própria. Para fazer isso, você deve ter importado a música como MP3, AAC, ATRAC, WMA, WAV ou arquivos para o disco do seu sistema no disco rígido ou para um Memory Stick.

Configurações de Controle: Modifique como os controles são usados. Você também pode ajustar outras configurações, decidindo, por exemplo, como o cursor do jogador será mostrado e como será alternado.

Exibição na Tela: Selecione as informações e posição da tela mostradas durante os jogos.

Configurações de Som: Ajuste os vários itens relacionados ao som, tais como Volume dos comentários e Volume dos efeitos sonoros.

Ajustes de Tela: Modifique a posição da tela e configurações de cor.

Idioma: Modifique o idioma utilizado no jogo.


Configurações de Porta: Configure portas para sua conexão à Internet, se necessário.


Conexão Automática: Alternar a conexão automática à rede entre ligada/desligada.

Configurações de Cursor

Vá para "Configurações do cursor" em "Configurações do controle" para modificar como o cursor do jogador é mostrado e como é alternado. Entre os itens disponíveis, "Mudança de cursor", em particular, tem um grande efeito nos controles do jogo. Assegure-se de que você escolheu uma opção de "Mudança de cursor" que facilite o seu controle da ação.

Mudança de Cursor

Assistido: O cursor é modificado automaticamente. Você também pode alternar manualmente entre jogadores pressionando o botão .

Semi-assistido: Quando estiver atacando, o cursor alternará automaticamente para o jogador que estiver recebendo a bola. Quando estiver defendendo, o cursor alternará manualmente pressionando o botão .

Não-assistido: O cursor somente alternará quando o botão  for pressionado.

Selecionar Jogador: Quando estiver ligado, você pode configurar o cursor permanentemente em um jogador (exceto o goleiro).

Nota: Você pode acessar as configurações para "Trocar cursor" também nas "Configurações do jogador" antes de e durante uma partida.

Nome do Cursor

Número do Usuário: O cursor mostra o número daquele usuário (1-7).

Nome do Jogador: Mostra o nome do jogador.

Não: Não mostra qualquer número ou nome.

★ **Liga de Campeões da UEFA**

Enfrente, com seu clube, a elite do futebol europeu com o novo e exclusivo modo Liga de Campeões da UEFA. Seu time é forte o suficiente para negociar as fases de grupo? Você enfrentará o desafio das fases eliminatórias? Você pode se tornar um dos poucos a erguer a copa com que todo jogador, técnico e fã sonha?

★ **Liga Principal**

Neste modo, você deve selecionar um time e levá-lo ao sucesso em competições de liga e copa através de um número ilimitado de temporadas. Além de gerar receitas através do sucesso no campo e mantendo sua equipe em plena forma, você deverá fazer incursões astutas no mercado de transferências e cuidadosamente cultivar talentos para transformar seu clube em uma força dominante no mundo do futebol.

Nota: A Liga Principal do PES 2011 oferece várias funções novas e melhorias. Algumas delas são descritas abaixo. E, claro, você agora pode se classificar e participar dos eventos mundiais de futebol mais prestigiados, a Liga Européia da UEFA e a Liga de Campeões da UEFA.

Avançando na Liga Principal

A temporada da Liga Principal começa durante o período de trocas em agosto, e dura até meados da última semana de julho do ano seguinte. À medida que as partidas ocorrem e o programa avança, o tempo é contado na base de meias-semanas.

Administração do Time

Como no mundo real, dinheiro é tudo. Você precisará arcar com custos como salários de equipe/jogadores e administração do fã-clubes. Dinheiro é ganho através de prêmios em torneios, taxas de fã-clubes, patrocinadores e outras fontes. Você pode adquirir jogadores novos, investir em juniores, e melhorar a performance do seu time com seu dinheiro.

Nota: Staff lineup can be changed during August by selecting the "Hire Staff" option in "Personnel".

Perdendo Dinheiro e Falência

Despesas são calculadas na primeira semana de setembro. Se os seus recursos estiverem no vermelho neste ponto, o seu time irá à falência. Mesmo se o time for à falência, ele poderá jogar partidas normalmente, mas o número de vezes que o time for à falência será salvo em seus dados. Enquanto estiver no vermelho, você será incapaz de conduzir negociações. Então você deve rapidamente tentar diminuir despesas, por exemplo, através da venda de jogadores no mês de setembro. Caso contrário, o jogo fará isso automaticamente.

Negociações de Transferência

Negociações de transferência ocorrem durante a temporada. Há quatro fases principais para essas negociações: Instigando negociações, Recebendo ofertas de negociação, Liberando jogadores, e Renovando contratos. Ao negociar com jogadores, um olheiro lidará com os procedimentos. (Você também poderá encarregar o seu olheiro de lidar com tudo, da seleção de jogadores à negociação e execução. Por padrão, essa função estará desligada.)

Verifique seu Time de Juniores

A opção Time de juniores no Clube do time permite que você escolha até dez jovens jogadores talentosos para possivelmente adicionar ao seu time. Como você não precisa negociar com estes jogadores ou pagar taxas de transferência, eles podem ser adicionados ao seu time a qualquer momento durante a temporada. Finalmente, jogadores provenientes do time de juniores terão grande afeição por seu time e serão menos prováveis de transferir para outros times no futuro.


★ **Torne-se uma Lenda**

Crie um jogador e almeje tornar-se o Jogador do Ano. Desfrute de sua carreira desde a estréia profissional até sua aposentadoria dos jogos.

Avançando em Torne-se uma Lenda

As oportunidades de jogar serão poucas logo após sua estréia. Você começa como um graduado da equipe juvenil do clube que você escolheu e tem de trabalhar duro e impressionar na Reserva Correspondências para ganhar um lugar no banco. Bons desempenhos em jogos atrairão ofertas de outros clubes. Após ser transferido, leve seu novo time à vitória, mas também tente ganhar distinções pessoais, tais como Melhor Jogador ou artilheiro da Liga. Títulos como estes podem frequentemente resultar em ofertas de grandes clubes, e até mesmo em escalas para times nacionais. A carreira de um jogador começa aos 17 anos e aumenta em um ano a cada mês de janeiro. Ao atingir os 27 anos, você poderá escolher a aposentadoria. Também poderá escolher continuar a jogar até que chegue aos 35 anos ou mais e seu contrato tiver expirado. Naquele momento.

Nota: No PES 2011, você pode utilizar o seu jogador criado em Torne-se uma lenda online no Modo Lendas, bem como na Liga Principal. Para tanto, vá em "Opções" no menu Torne-se uma lenda. Além disso, você agora pode se classificar para a Liga Européia da UEFA e a Liga de Campeões da UEFA em Torne-se uma lenda.

Movimentação Automática: Alterne a função movimentação automática entre ligada/desligada. Se estiver ligada, seu jogador será movimentado automaticamente se você mantiver o botão  pressionado (o cursor acima do jogador mudará de azul sólido para transparente).

Jogos

Jogadores iniciais, esquema tático do time, substituições etc. serão decididos automaticamente pela CPU. Você controla somente o jogador que criou. Quando você não estiver jogando, pode assistir a um jogo como espectador (acelere a velocidade do jogo no "Menu Avanço rápido", se quiser).

Desenvolvimento do Jogador



A participação em jogos permite que os jogadores adquiram pontos de experiência, que também aumentam baseados no bom desempenho durante o jogo. Quando uma certa quantidade é adquirida, a habilidade do jogador aumentará de acordo com a curva de desenvolvimento.

Nota: Quando uma determinada idade é atingida, a habilidade do jogador pode diminuir.

Configurações de Pontos de Força

Ao iniciar o jogo, você será solicitado a escolher o tipo de jogador que você quer ser. Neste ponto, você também vai alocar pontos de focagem (14 no total entre as habilidades-chave). Quanto mais pontos são atribuídos a uma habilidade, mais rápido ele se desenvolve.

Interagindo com seus colegas de time

Para chamar um passe, pressione o botão  duas vezes. Se você estiver bem posicionado, ele passará a bola. Para que um colega de time faça a marcação em jogadores adversários, é preciso pressionar o botão . Ambos são afetados pela quantidade de confiança e de entendimento com a sua sagacidade companheiros de equipe.

★ Preparações para Rede

Após selecionar "Rede" no Menu Principal, siga os passos abaixo para configurar seu jogo.

1 Visualização de Informações Pertinentes

Informações cruciais, tais como o desligamento do servidor, serão mostradas neste local.

2 Divisions

Os jogadores serão colocados em 1 de 5 divisões (divisões de 1 a 5).

Competições

Como regra, as competições têm uma rodada de qualificação e um estágio eliminatório. Os usuários deverão ter uma classificação alta na rodada de qualificação para avançarem para a rodada eliminatória.

Nota: Todas as competições têm um horário definido de início. Note que você não poderá participar de quaisquer competições fora dos horários especificados.

Modos de Jogo Xbox LIVE

A Liga Principal On-line tem estrutura similar ao seu original off-line, exceto por um fato importante. Você estará competindo contra outros usuários on-line! Seus objetivos são construir e fortalecer seu time convocando os jogadores certos e aumentando o capital com apresentações de peso em várias competições. Note que há uma taxa de participação ao jogar as partidas essa taxa cresce quando maior forem os nomes que tiver em seu time.

Inscrição de jogadores na Liga Principal On-line

Para inscrever jogadores na Liga Principal On-line, selecione [Mercado] a partir do menu. A partir dali, tudo o que precisa fazer é procurar o jogador que deseja e fazer sua oferta. A regra geral é que, quanto mais popular for o jogador, maior a taxa que precisará pagar.

Torne-se um técnico

Escolher o Modo Técnico em Partida Rápida permite que você tenha uma abordagem diferente do jogo, onde o que conta mais é sua habilidade tática, em vez de habilidades de campo.

Lendas

Jogue como seu alter-ego de Torne-se uma Lenda ou como um jogador da vida real montando um time com até 3 jogadores on-line. Também há a opção de 4 versus 4. Partida!

3 Ícones em Modo Rede

Ícones de Estado do Jogador



Jogando
(Vermelho)



Conectado
(Azul)



Não conectado
(Cinza)



Você
(Verde)



Amigo
(Azul)



Jogador na Lista
Negra
(Vermelho)

Ícones de Estado da Transmissão

Estes ícones informam sobre a qualidade da conexão com a rede:



Bom
(Verde)



Pobre
(Amarelo)



Muito Ruim
(Laranja)



Desligado
(Vermelho)



Procurando
(Azul)

Ícones de Comportamento

Se você quiser saber o nível de conduta de um adversário, estes ícones irão informá-lo (atribuídos da esquerda para a direita). A conduta reflete, por exemplo, se um jogador está abandonando partidas cedo.

Nota: Usuários com conduta negativa não poderão ter suas classificações em rede.




MENSAGEM IMPORTANTE

A Konami reserva-se o direito de penalizar ou banir qualquer jogador que utilize a função de bate-papo para abusar de outros jogadores. A penalidade será decidida pela Konami e poderá resultar em um banimento temporário ou permanente da função de bate-papo ou jogo online, com ou sem aviso. Agradecemos sua compreensão e contínuo espírito esportivo.



Official Licensed Product of UEFA CHAMPIONS LEAGUE™. All names, logos and trophies of UEFA are the property, registered trademarks and/or logos of UEFA and are used herein with the permission of UEFA. No reproduction is allowed without the prior written approval of UEFA. Adidas, the 3-Bars logo, the 3-Stripe trade mark and Predator are registered trademarks of the adidas Group, used with permission. adiPURE, adiZERO and F50 are trademarks of the adidas Group, used with permission. The use of real player names and likenesses is authorised by FIFA and its member associations. Officially licensed by Czech National Football Association. Officially licensed by CFF © 2010. DFB Licence granted by m4e AG, Grünwald © The Football Association Ltd 2010. The FA Crest and FA England Crest are official trademarks of The Football Association Limited and are the subject of extensive trade mark registrations worldwide. copyright FFF Officially licensed by FIGC and AIC © 2001 Korea Football Association. Licensed by OLIVEDESORTOS (Official Agent of the FPF) Producto oficial licenciado RFEF © 2002 Ligue de Football Professionnel ® Officially Licensed by Eredivisie Media & Marketing C.V. Official Licensed Product of A.C. Milan Manchester United crest and imagery © MU Ltd © Real Madrid (10) Official product manufactured and distributed by Konami Digital Entertainment under licence granted by Soccer s.a.s. di Brand Management S.r.l. Trade Marks are used under licence from Tottenham Hotspur Plc. Wembley Stadium and the Arch device are official trademarks of Wembley National Stadium Limited and are subject to extensive trade mark registrations. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under licence.

This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.

 Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.

©2010 Konami Digital Entertainment. KONAMI is a registered trademark of KONAMI CORPORATION.



KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos de Xbox son marcas registradas del grupo de empresas Microsoft y se usan con licencia de Microsoft.

KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE e os logotipos Xbox são marcas comerciais do grupo de empresas Microsoft e são usados sob licença da Microsoft.

Official Licensed Product of UEFA CHAMPIONS LEAGUE™. Official Licensed Product of UEFA EUROPA LEAGUE™.

All names, logos and trophies of UEFA are the property, registered trademarks and/or logos of UEFA and are used herein with the permission of UEFA. No reproduction is allowed without the prior written approval of UEFA. adidas, the 3-Bars logo, the 3-Stripe trade mark and Predator are registered trade marks of the adidas Group, used with permission. adiPURE, adiZERO and F50 are trade marks of the adidas Group, used with permission. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. ©2010 Konami Digital Entertainment KONAMI is a registered trademark of KONAMI CORPORATION.